SHADOW HEARTS
FROM THE NEW WORLD

シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

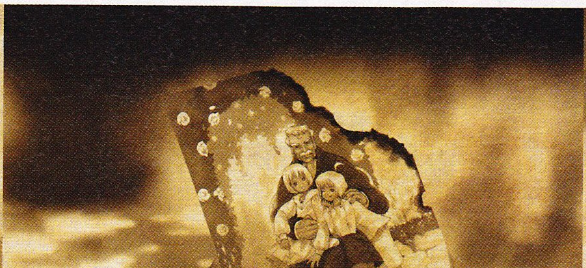
公式設定資料集

SHADOW HEARTS®
FROM THE NEW WORLD
シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

シャドウ ハーツ　フロム・ザ・ニュー・ワールド　公式設定資料集

人間の悪意が凝縮した赤い光“マリス”。
かつて、あるひとりの男が千年に渡り蓄積されていたマリスの封印を解いてしまった。
解き放たれたマリスは世界中に散らばり、ある時は人間を狂気に陥いれ、またある時は「窓」を開いて異界の怪物を呼び寄せた……。

――それから十数年後、暴力と闇の力に支配されていたアメリカ大陸。
ニューヨークで一人の執事とともに私立探偵を営んでいるジョニーは、彼の元に届いた一件の依頼によって、新たな物語の渦中へと巻き込まれて行く……。



個性的な仲間たちが繰り広げる愛と笑い、そして感動の物語。
連綿と受け継がれる同シリーズの世界観を継承しつつ、新たなる作品世界を切り拓いた『シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド』。
本書では、さまざまな設定資料と開発者のコメントを通じ『シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド』の世界を紹介していく。
独特の線と色彩が織り成す本作の魅力を存分に堪能してほしい。

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD
公式設定資料集

CONTENTS

005 Art Works

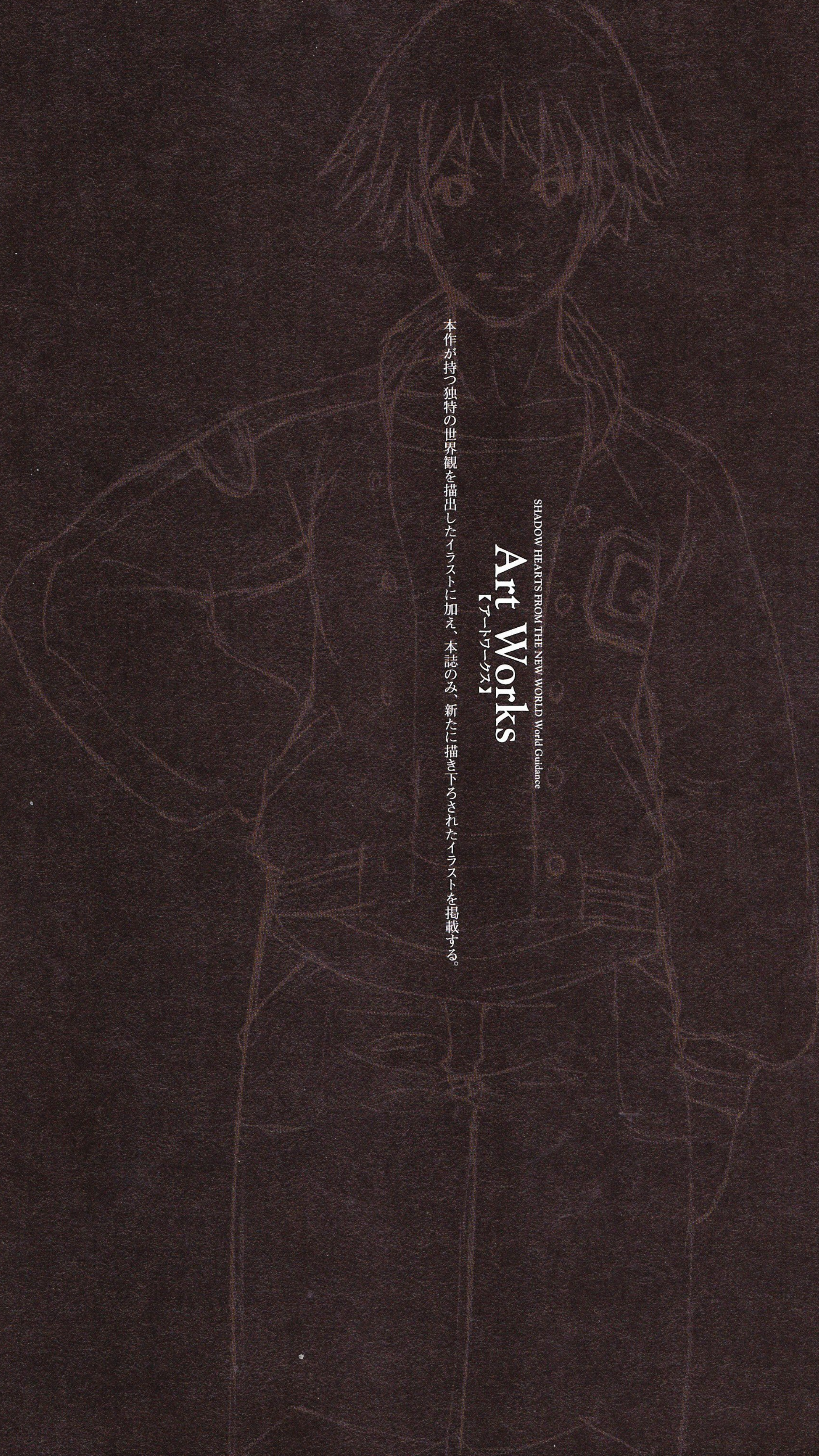
013 Character Design
014 キャラクター相関図
016 ジョニー
018 アウェーカー
020 シャナイア
022 フュージョンモンスター
024 ナタン
026 フランク
028 マオ
030 ヒルダ
032 グラマーヒルダ & 桃色コウモリ
034 リカルド
036 キャラクタースペック
040 レディ
042 キラー
044 サブキャラクター
058 エクストラキャラクター

063 Monster Design
064 モンスターデザイン I
070 モンスターデザイン II
072 五重の塔の強敵たち
073 寿司十二宮の漢たち

075 World Design
076 ワールドマップ
077 ニューヨーク チェルシー I ／ アッパーウェストサイド ／ タイムズスクエア
078 ニューヨーク チェルシー II ／ ハーレム ／ ブルックリン
079 アーカム大学
080 グランドキャニオン
081 シカゴ I
082 シカゴ II
083 アルカトラズ刑務所 ／ ニャラマウント撮影所
084 ロズウェル I
085 ロズウェル II
086 チェチェン・イツァ ／ カリブの海賊砦 I
087 カリブの海賊砦 II
088 ラスヴェガス ／ リオデジャネイロ
089 マチュピチュ ／ モアナ村
090 ビルカバンバ ／ アイトの洞窟
091 ウユニ塩湖 ／ ガーランド邸
092 門
093 ガルヴォイの谷 ／人形の館
094 ギアナ高地 ／ 忍者の里
095 煉獄 ／ 未使用原画 — ロジャーの家
096 撫裸汁忍者の里観光ガイド

099 Special Data
100 紙芝居ムービー集
101 へな絵集
102 イベントメイキング
108 エンディングムービー
110 インタビュー

Extra
012、062、074、098 4コママンガ Shadow Hearts ふろむあなざぁわーるど



SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD World Guidance

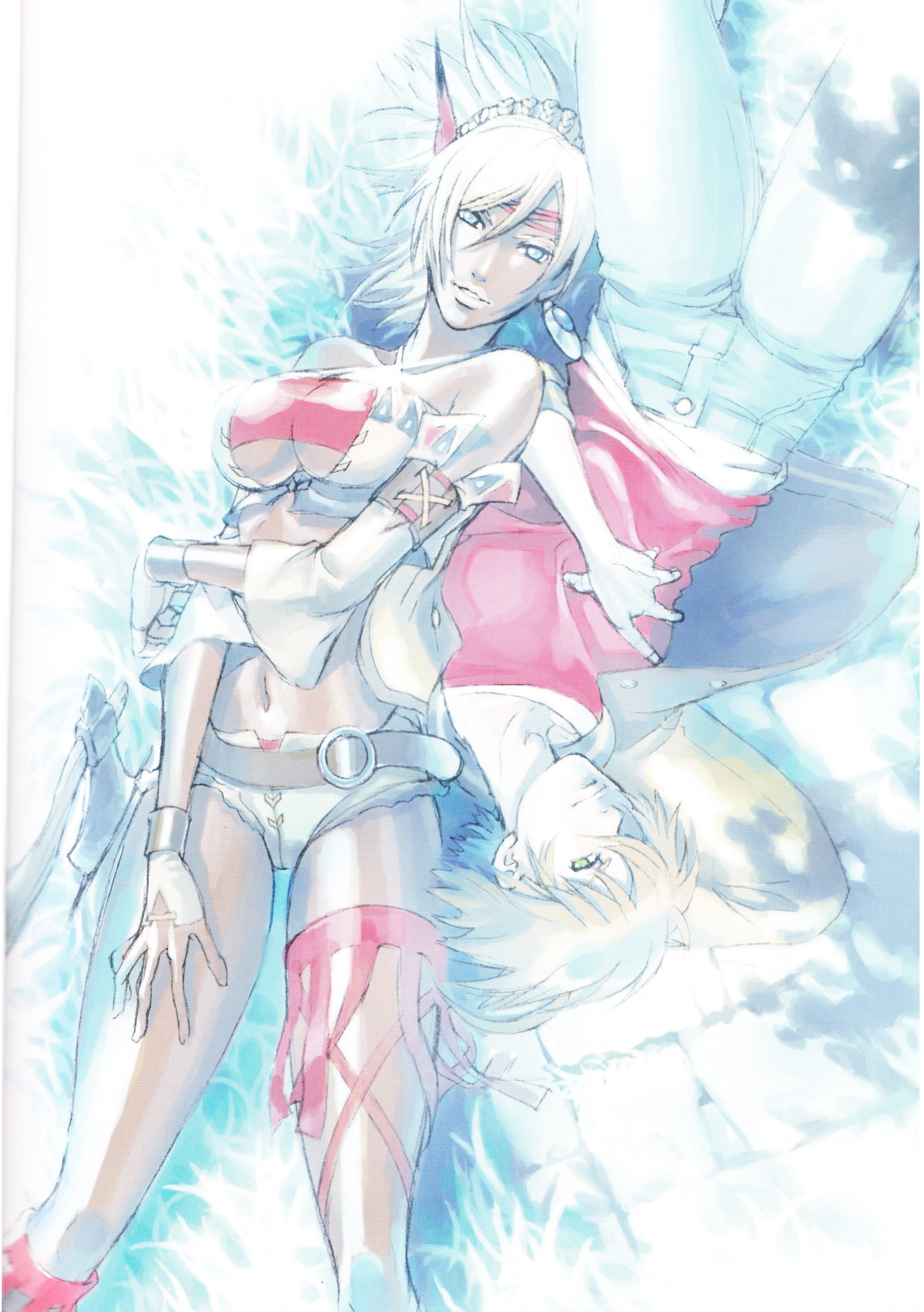
Art Works

【アートワークス】

本作が持つ独特の世界観を描出したイラストに加え、本誌のみ、新たに描き下ろされたイラストを掲載する。

Package Illustration
「シャドウ ハーツ　フロム・ザ・ニュー・ワールド」パッケージイラスト

opposite page
Goods Illustration
ソフマップ　予約特典用イラスト



Copyright Illustration
初出：メディアワークス刊 「電撃PlayStation」

opposite page

Copyright Illustration
「シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド 公式設定資料集」描き下ろし

Art Works

Copyright Illustration
「シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド 公式設定資料集」描き下ろし

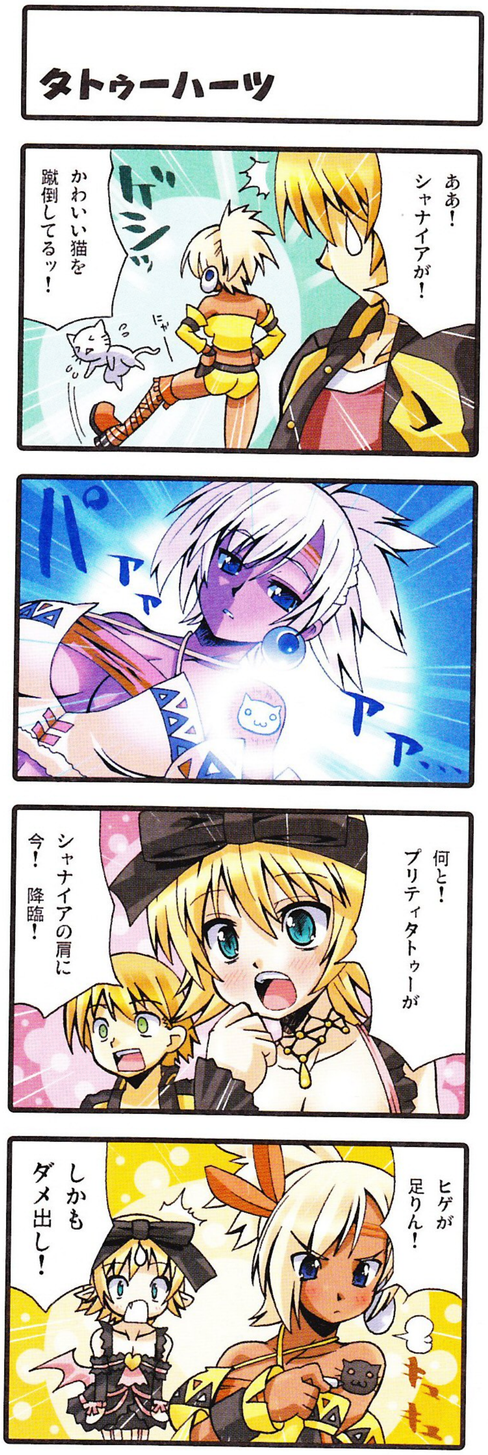
opposite page
Copyright Illustration
「シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド 公式設定資料集」描き下ろし

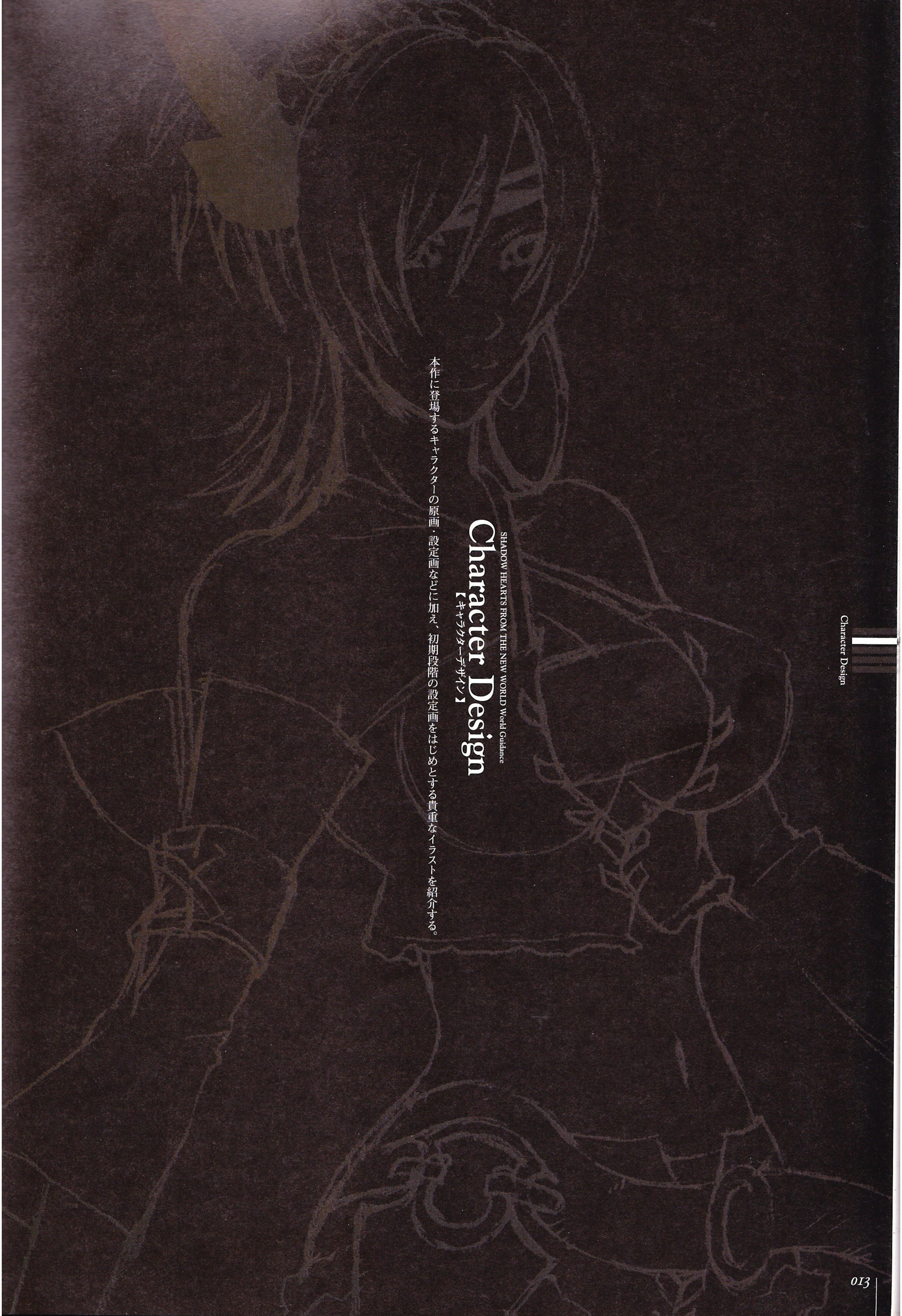
Shadow Hearts

ふろむ あなざぁ わーるど その1

注意：この物語はフィクションです。

Illustration：しのづかあつと





SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD World Guidance

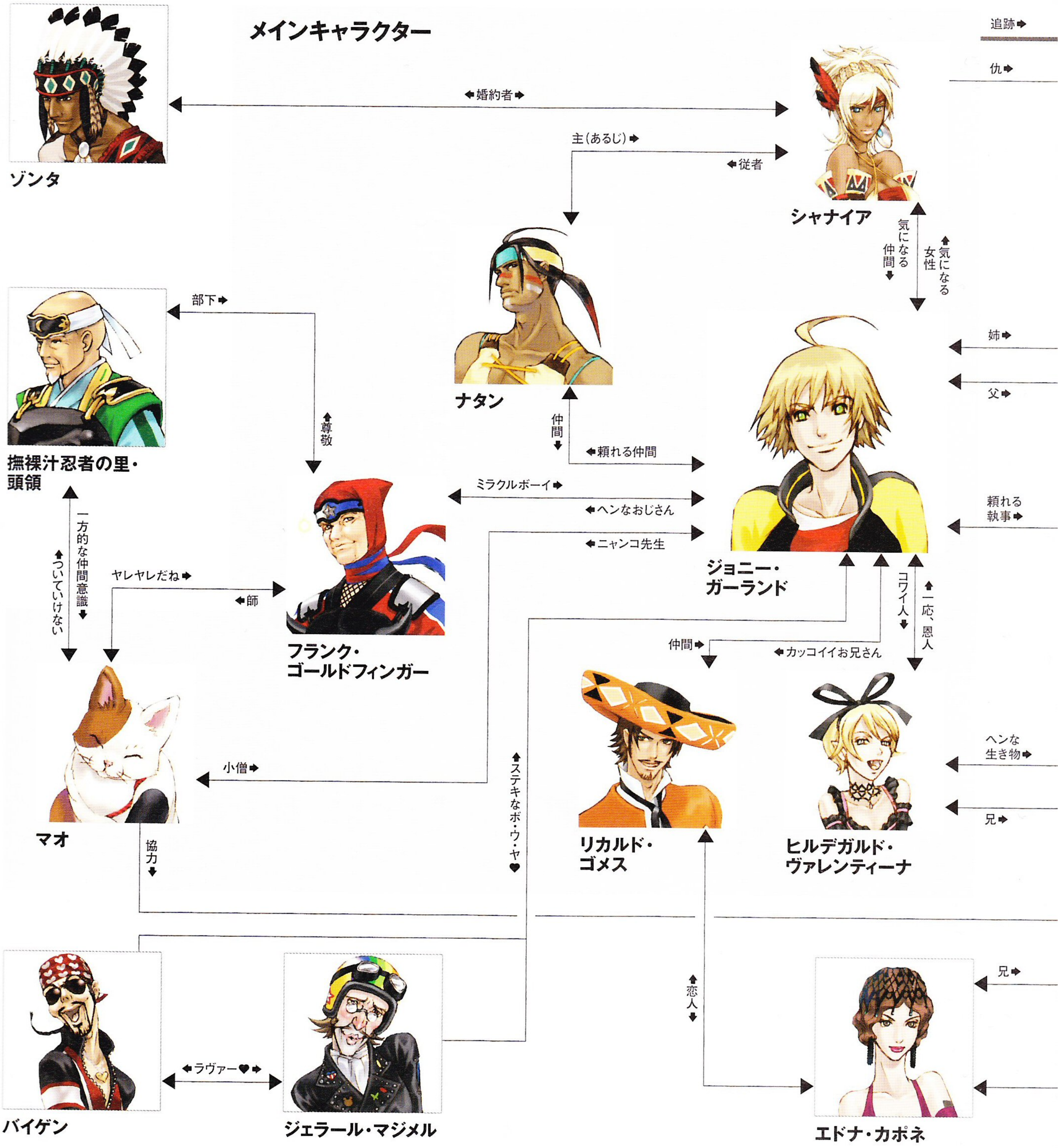
Character Design
【キャラクターデザイン】

本作に登場するキャラクターの原画・設定画などに加え、初期段階の設定画をはじめとする貴重なイラストを紹介する。

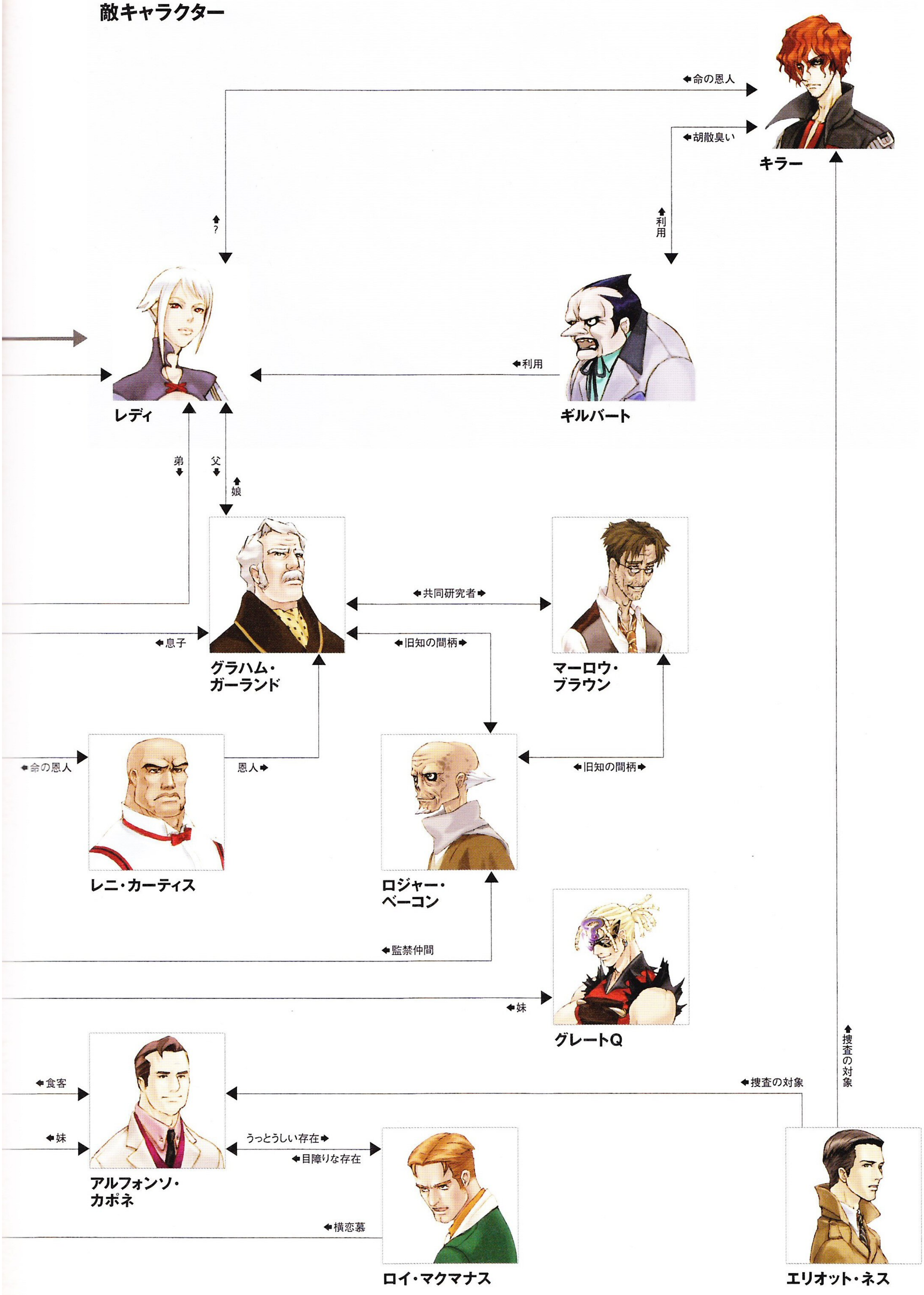
Character Correlation

キャラクター相関図

ジョニーとレディの関係を筆頭に、さまざまな人間関係が絡み合っている本作。
ここでは、メイン・敵キャラクターを中心に、主要な登場人物たちの関係を相関図で紹介する。

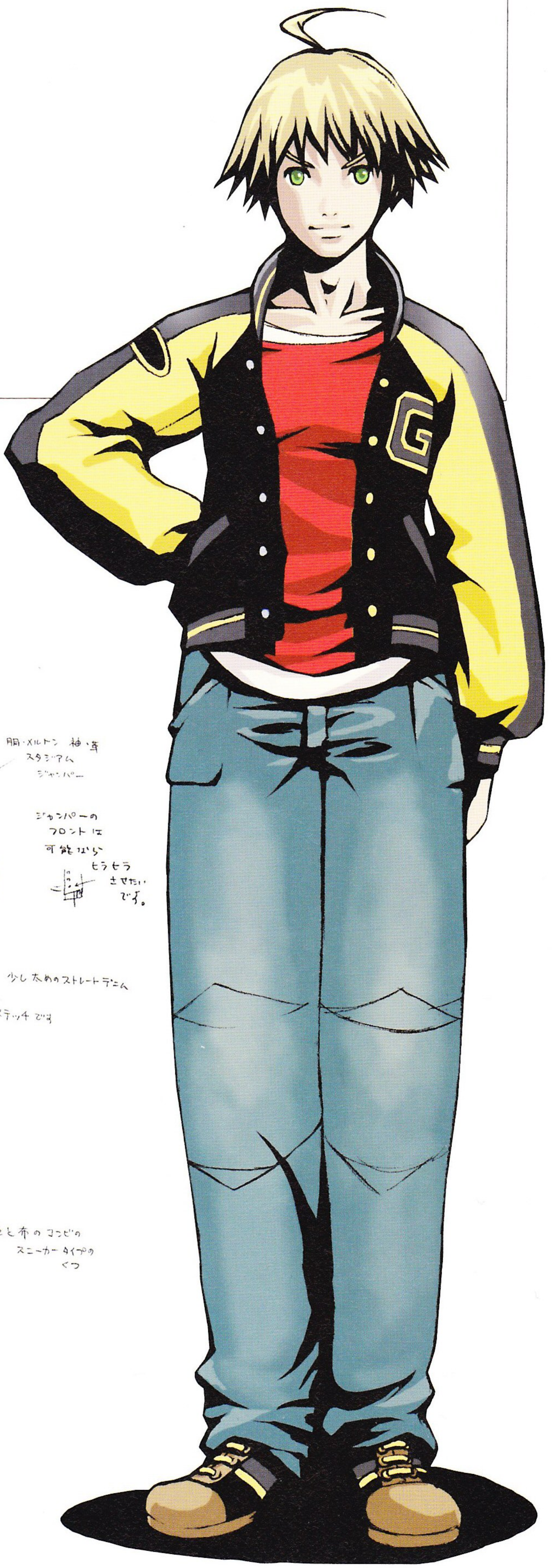


敵キャラクター



命の恩人
胡散臭い
キラー
利用
?
レディ
利用
ギルバート
弟
父
娘
共同研究者
息子
旧知の間柄
グラハム・ガーランド
マーロウ・ブラウン
命の恩人
恩人
旧知の間柄
レニ・カーティス
ロジャー・ベーコン
監禁仲間
妹
グレートQ
食客
捜査の対象
捜査の対象
妹
うっとうしい存在
目障りな存在
アルフォンソ・カポネ
横恋慕
ロイ・マクマナス
エリオット・ネス

Johnny Garland



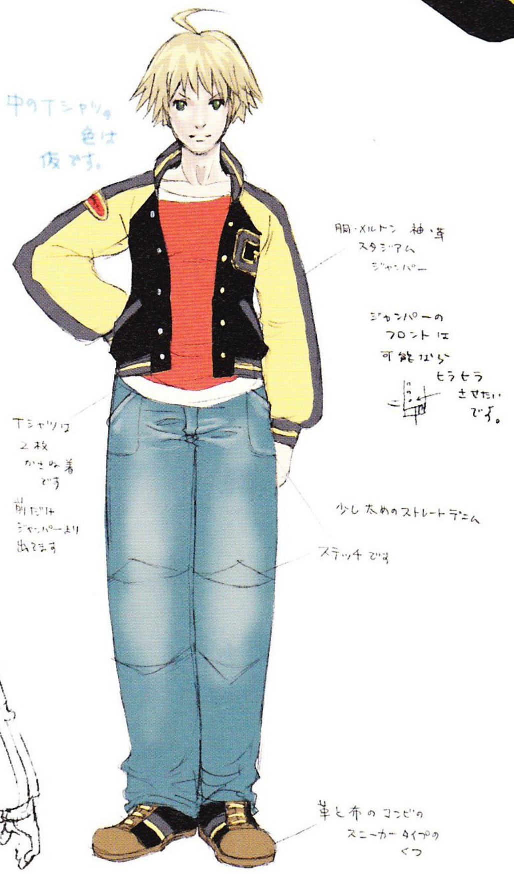
ジョニー

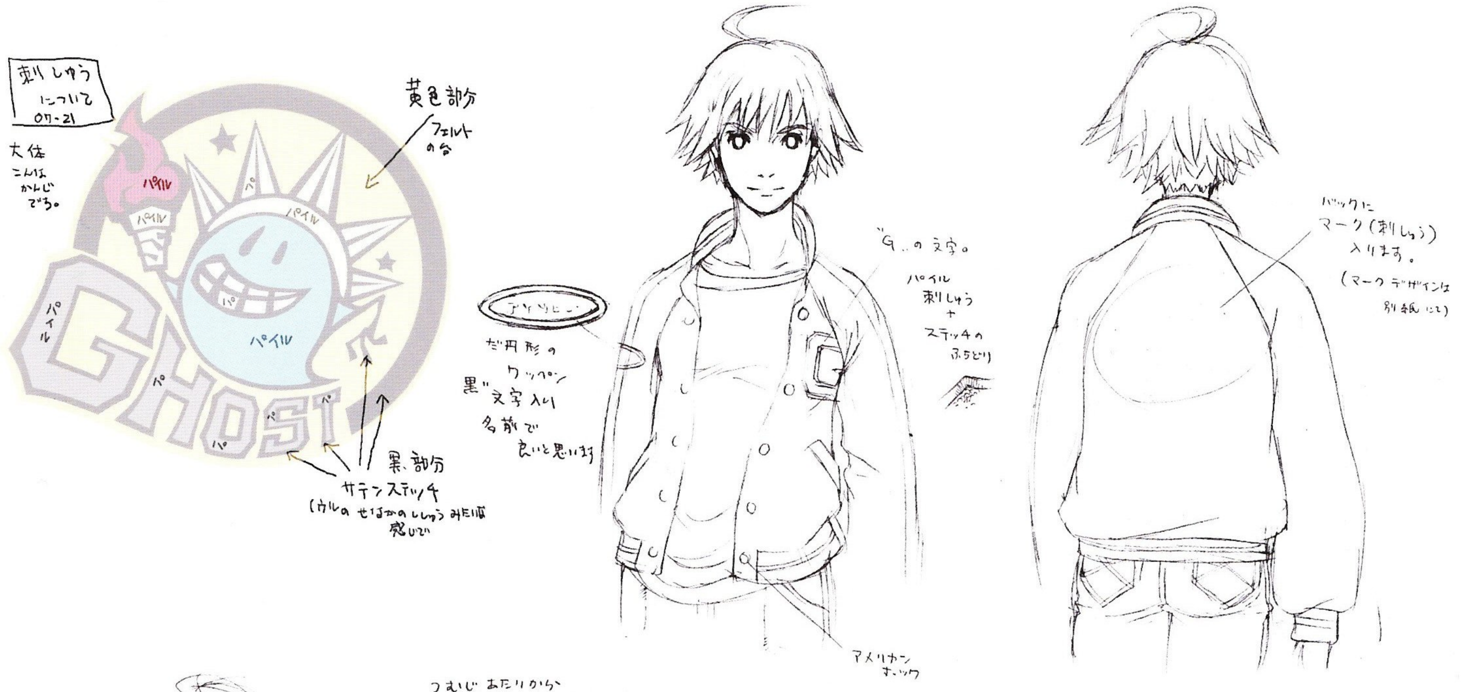
年齢	16歳	性別	男	特技	探偵のマネごと
属性	無	武器	マリスブレード		

ニューヨークで探偵事務所を営んでいる、まだあどけなさの残る少年。父と姉、さらに自らの記憶の一部を事故によって失うという過去を持つ。少年らしい明るさを持つが、やや勝気すぎて厄介な事件に首を突っ込んでしまうことも。ギルバートの依頼をきっかけに、否応なしに自らの失われた過去と対峙することになる。

Tシャツの上にスタジアムジャンパーを羽織り、少し太めのストレートデニムをはいた少年っぽい服装。スニーカー、ジャンパーの下になって隠れてしまう背面のポケットなどにも、細かい指定が書き込まれている。

Front / Rear View



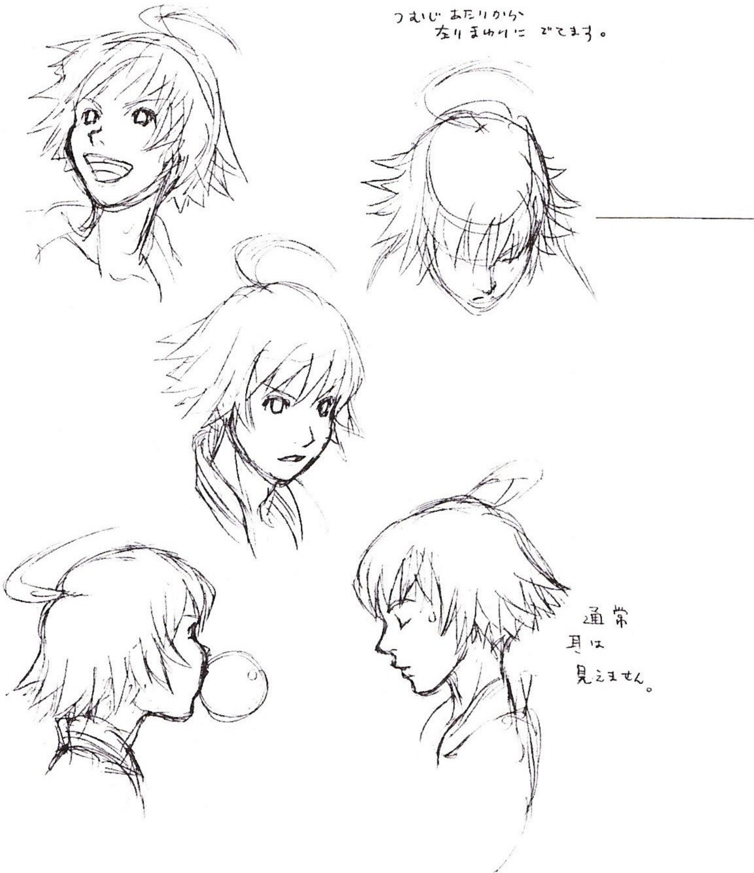


Waist Up & Embroidery

上半身(前・背面)の設定画は、スタジアムジャンパーの各パーツへの指定がメインとなっている。特に背面の刺繍については、デザインと配色のみならずに、素材についても細部にわたって設定されている。

Face Pattern

少年らしい表情とともに、右下の「ツッコミ疲れ」のような表情も描かれているジョニー。このように正面以外のさまざまな角度から確認すると、つむじからピンと立った特徴的な髪型がよく見て取れる。



Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q. ジョニーを主人公とした経緯、また、主人公らしくするために苦労した点などをお聞かせください。

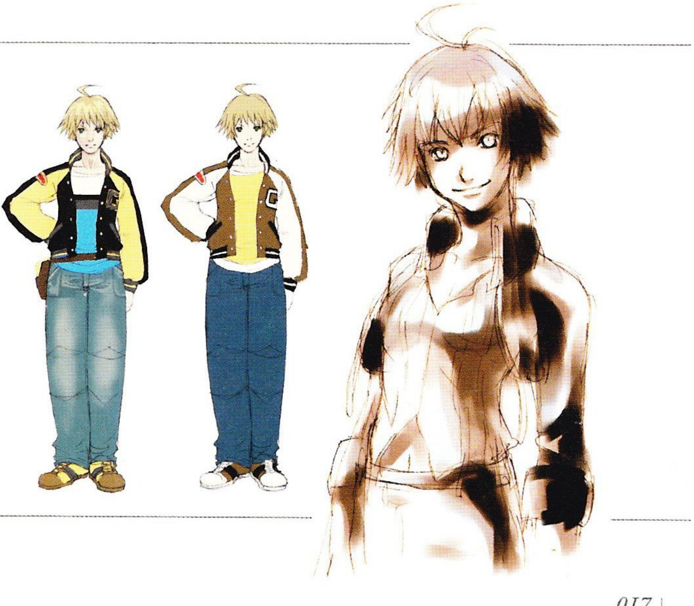
A. ジョニーは情けなくて頼りない主人公として設定されているため、イベントシーンで皆の中央に立ったり、誰かの危機に真っ先に駆けつけるようなシーンは極力なくし、バトルでも周囲から頼られるリーダー的(＝使える)存在にはしませんでした。そこが彼の個性であり魅力なのですが、やはりヒーローらしい一面や、これが成長の証だと言えるような場面も欲しかったので演出やシナリオ等、一部修正・加筆しています。アン救出時の登場シーンや、隠しイベントの台詞『俺が守る。彼女も……、世界も!』等、ちょっと無理して背伸びしています。

Initial Setting

ジョニー初期設定

【性格・容姿】 女の子のような顔をした美形の少年。明るい性格だが、背伸びばかりしていて気持ちばかり空回ることがほとんど。
【設定】 数年前に事故で父親と双子の姉を亡くし、自らもその前後で記憶を失った。父はマンハッタン島でも最大の実力者で、莫大な遺産を受け継ぐ。父への反発からか会社は継がず、ニューヨークで探偵事務所を営んでいるが、探偵としてはいたって振るわず、事務所も開店休業状態が続いている。
とある事件をきっかけに出会ったシャナイアに一目ぼれする。

初期設定の段階から、"頼りない主人公"を想定されていたジョニー。なお、左と中央の設定画は服装の柄、色の別パターン。右は企画書用に描かれた初期デザイン画で、「美形の少年」といった雰囲気が強調されている。



アウェーカー

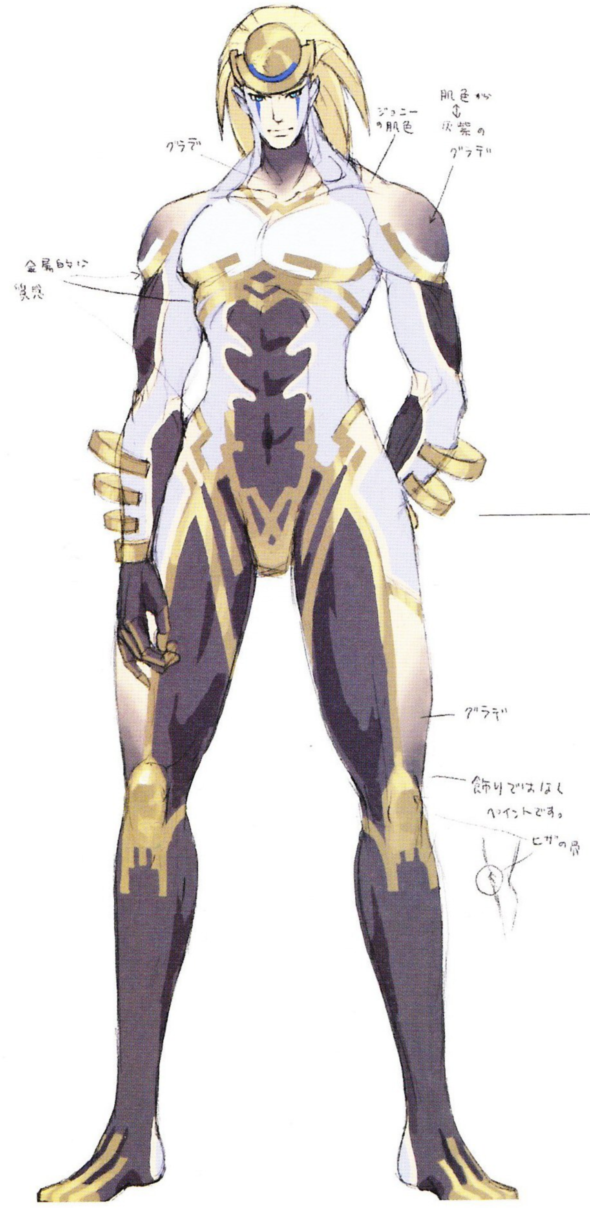
ジョニーの内に眠っていたマリスが解放された姿。属性は無。武器は両刃のマリスブレード。戦闘中にこの姿に変身することで、戦闘能力が飛躍的に上昇し、さらに「異能」という固有技が使用可能になる。ちなみに設定段階では「マリス体」と呼ばれていたようだ。

Front / Rear View

やや幼さが垣間見えるジョニーの面影を残さない、まさに「変身」と言うべきデザイン。全体的に「青」が基調色となっている。その色使いのほか、額や腕のパーツにもレディとの共通性がうかがえる。

Face Pattern

戦闘中はほとんど無表情のアウェーカー。だが、設定段階では左上のような微笑した顔も描かれている。デザイン的には、瞳の色のほか、額の金属部について詳細な設定がなされた過程が見受けられる。



Creators Comment

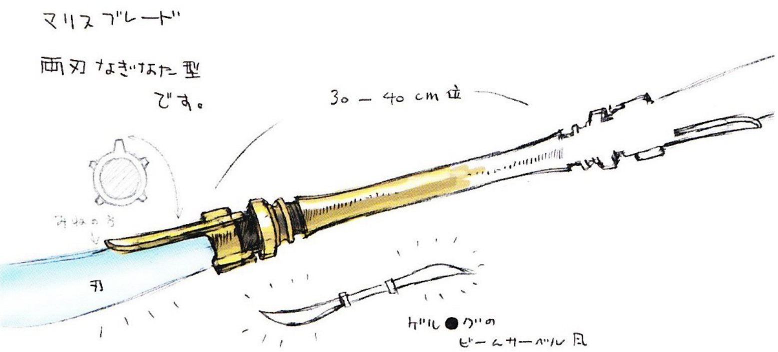
ディレクター：大澤氏

Q. アウェーカーには、人格・性格などの設定はあるのでしょうか？

A. ジョニーがマリス体へ変身すると同時にそれまでのカタルシスを一気に解き放ち、性格（口調や表情）を180度豹変させようというアイデアもありました。しかし、そもそもマリスに侵されるとレディのように人格を失ってしまうので"無表情で暴力的な行動をとる"という設定になりました。

Front View (Initial Setting)

前出のアウェーカーとは紋様のペイント部が異なる初期設定画。ペイント部が胸元にまで達しており、肌色の部分が極端に少なくなっている。



Blade

アウェーカーへの変身後は、両刃のナギナタ型マリスブレードが使用武器となる。デザインのイメージは、某MSのナギナタを参考に作られたようだ。

Shania

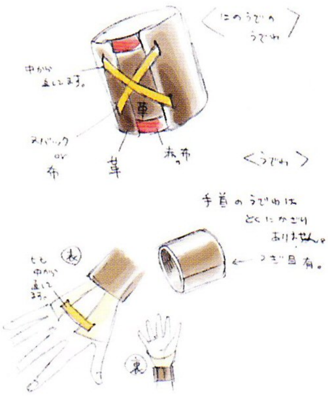
シャナイア

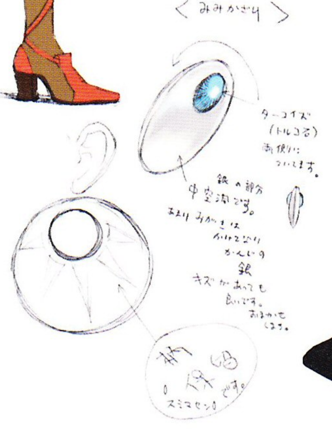
年齢 21歳　性別 女　特技 精霊憑依
属性 闇　武器 トマホーク

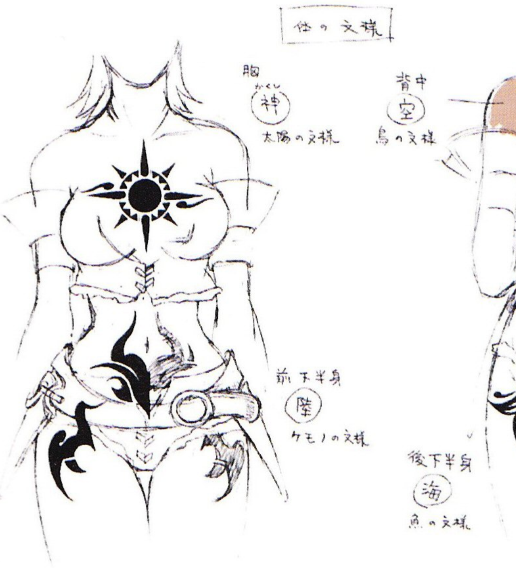
気高く美しいガルヴォイ族の女性で、契約を交わした精霊から力を借り受けるという、特殊な能力の持ち主。ナタンとともにモンスターを退治する賞金稼ぎをしながら、同胞の仇であるレディを追い続けている。人当たりが良く落ち着いた性格の持ち主だが、瞳の奥には常に憎悪にも似た強い意志を宿している。

Front / Rear View & Accessories

前・背面ともに、ネイティブアメリカン独特の編みあげを多様した服に身を包んでいるシャナイア。腕輪や耳飾りといったアクセサリーも独特の意匠で、素材や構造について細かい指定が書き込まれている。

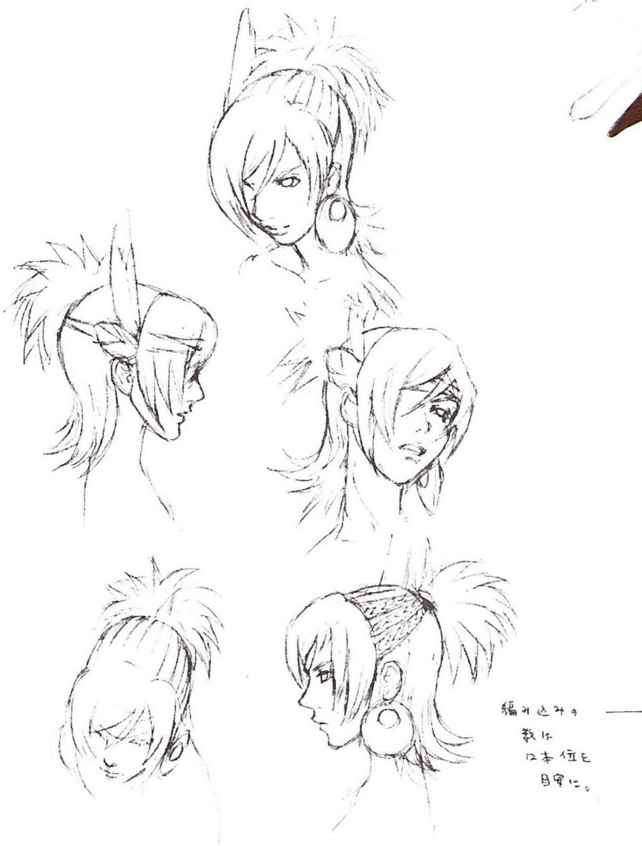






Waist Up & Tattoo

上半身（前・背面）の設定画は髪型や服装のほか、精霊との契約を表わす刺青のデザインがメインとなっている。刺青については、下の上半身（前面）のように実際には使用されていないパターンも考えられていたようだ。



Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q.ヒロインとしてのシャナイアの特徴、またヒロインらしくするために苦労した点などをお聞かせください。

A.彼女はジョニーとは逆に強くたくましく、滅ぼされた部族の復讐心のみで生きているという、女性として描けない設定のヒロインですね。女性的な弱さや、ジョニーとの恋愛を連想させないよう神経を使いました。武器についても、強さを表現するという意味で"手斧"に決まった時は少しテンションが下がったのを思い出します。

Face Pattern

とても優しげな笑みを浮かべることもあるものの、基本的にはシリアスな表情が多いシャナイア。設定画も険しい表情のものが並んでいる。ちなみに左側面の設定画にのみ、特徴的なコーンロウの編み込みが見て取れる。

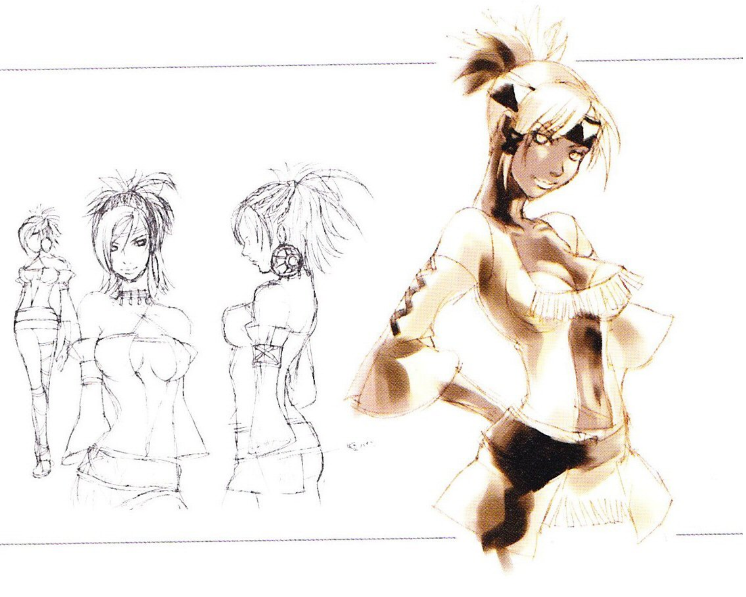
Initial Setting

シャナイア初期設定

【性格・容姿】黒い肌にブロンド。高めの身長でグラマーな体型。やや筋肉質。気は強いが女性らしい性格。話し方はお姉さん口調。

【設定】とある部族の族長の娘。数年前に部族をレディに滅ぼされて以来、ナタンと2人、賞金稼ぎをしながら復讐の旅を続けている。シャーマンの血筋を引いており、精霊の力を自身に降ろして変身することができる。とある事件をきっかけに知り合ったジョニーにレディと同じ雰囲気を感じ取り、以後それを内緒にしながら行動をともにすることに。

"たくましい女性"のイメージが前面に出されているシャナイア。左と中央は初期の服装デザイン、右は企画書用に描かれた初期デザイン画。この時点で、デザインについても全体的なイメージが固まっていたようだ。

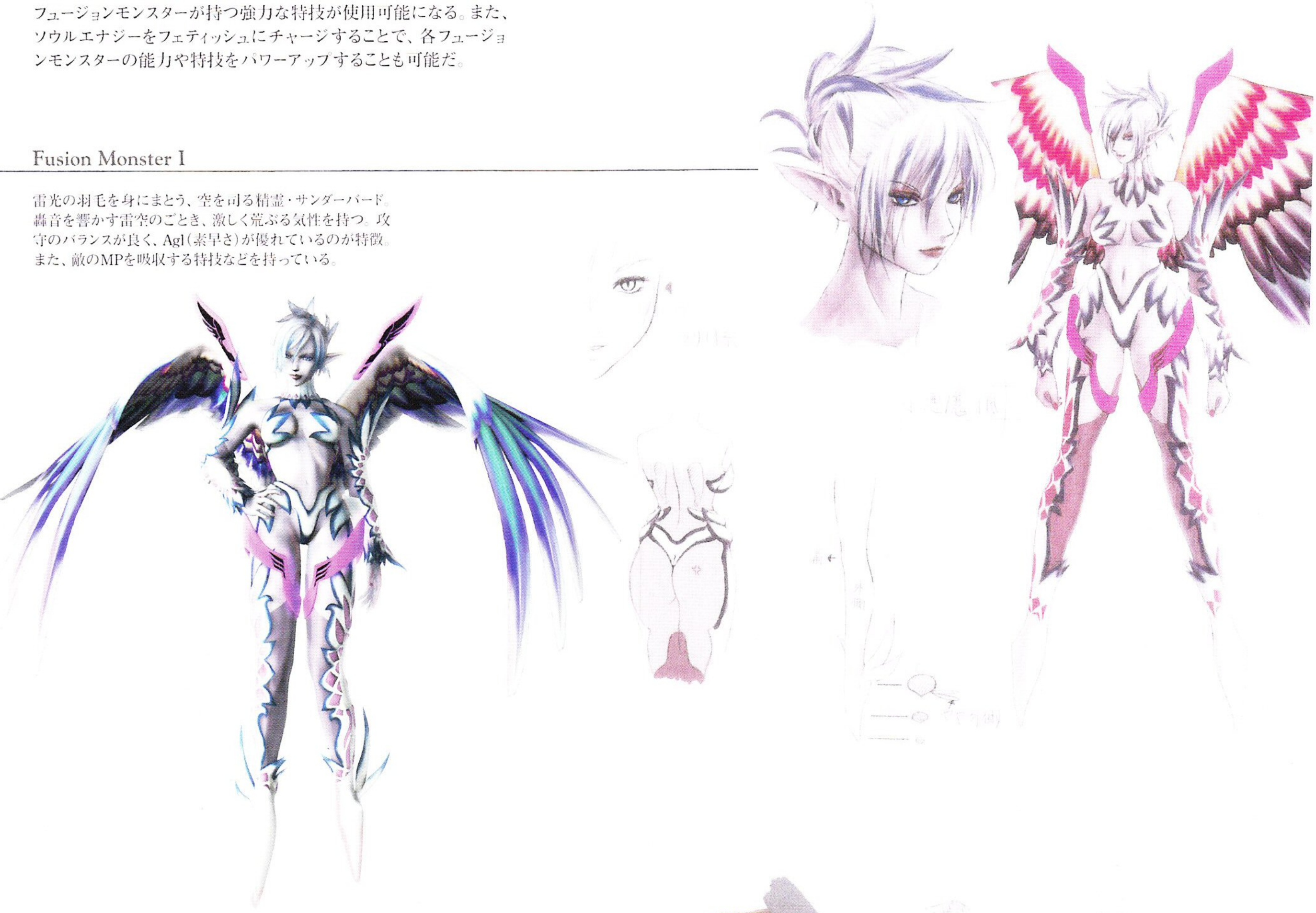


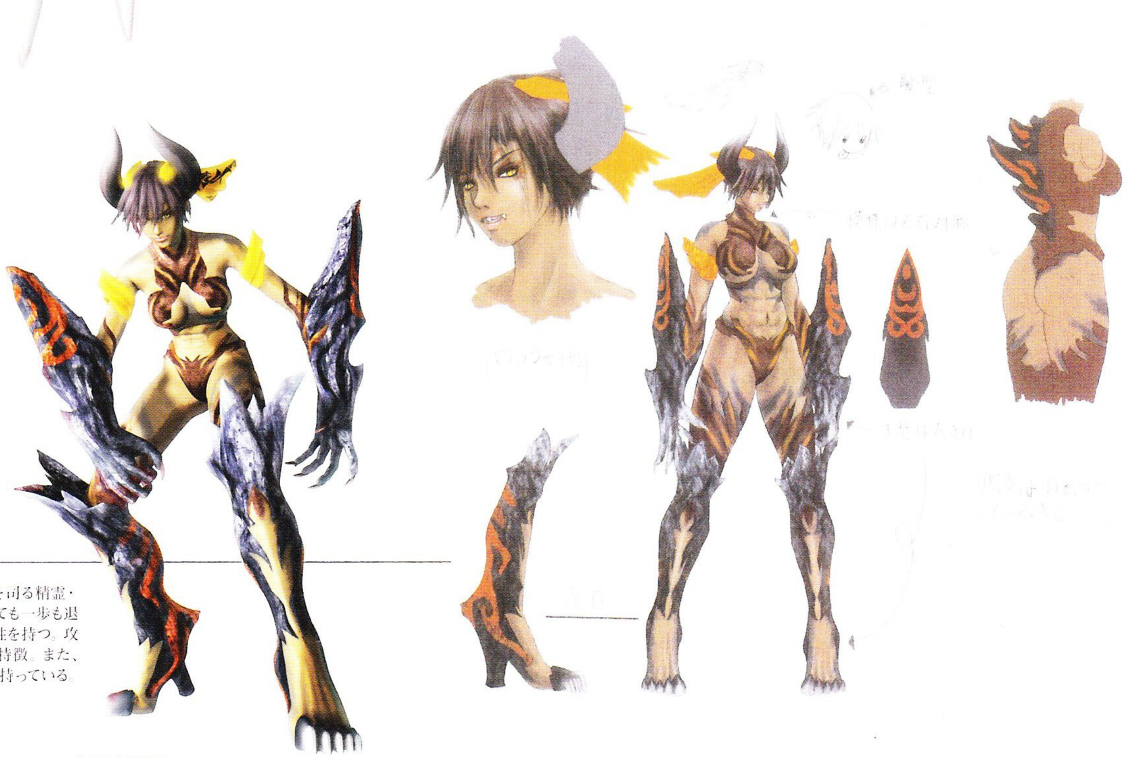
フュージョンモンスター

シャナイアが契約を交わした精霊から、力を借りて変身する姿。戦闘中にこの姿に変身することで、能力が大幅に上昇し、さらにフュージョンモンスターが持つ強力な特技が使用可能になる。また、ソウルエナジーをフェティッシュにチャージすることで、各フュージョンモンスターの能力や特技をパワーアップすることも可能だ。

Fusion Monster I

雷光の羽毛を身にまとう、空を司る精霊・サンダーバード。轟音を響かす雷空のごとき、激しく荒ぶる気性を持つ。攻守のバランスが良く、Agl(素早さ)が優れているのが特徴。また、敵のMPを吸収する特技などを持っている。





Fusion Monster II

鉱質の岩盤に身を包む、大地を司る精霊・タタンカ。いかなる事象を前にしても一歩も退かぬ、岩盤のごとき勇敢なる気性を持つ。攻撃に特化した能力を持つのが特徴。また、味方のSPを回復する特技などを持っている。

Fusion Monster III

波濤の衣に身を通す、海を司る精霊・ラシレーン。砂浜に寄せる小波のごとく、優しく穏やかな気性を持つ。防御に特化した能力を持つのが特徴。味方のHPを回復する特技などを持っている。

Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q.フュージョンモンスターの注目ポイントは？

A.シャナイアを「女性として描けない設定のヒロイン」とした反動か、フュージョン後はセクシーなイメージが前面に出ています。ちなみに、ヒロインがフュージョンするという設定は初期段階で固まっていて、その後、変身するモンスターは悪魔ではなく精霊に決まりました。

Fusion Monster IV

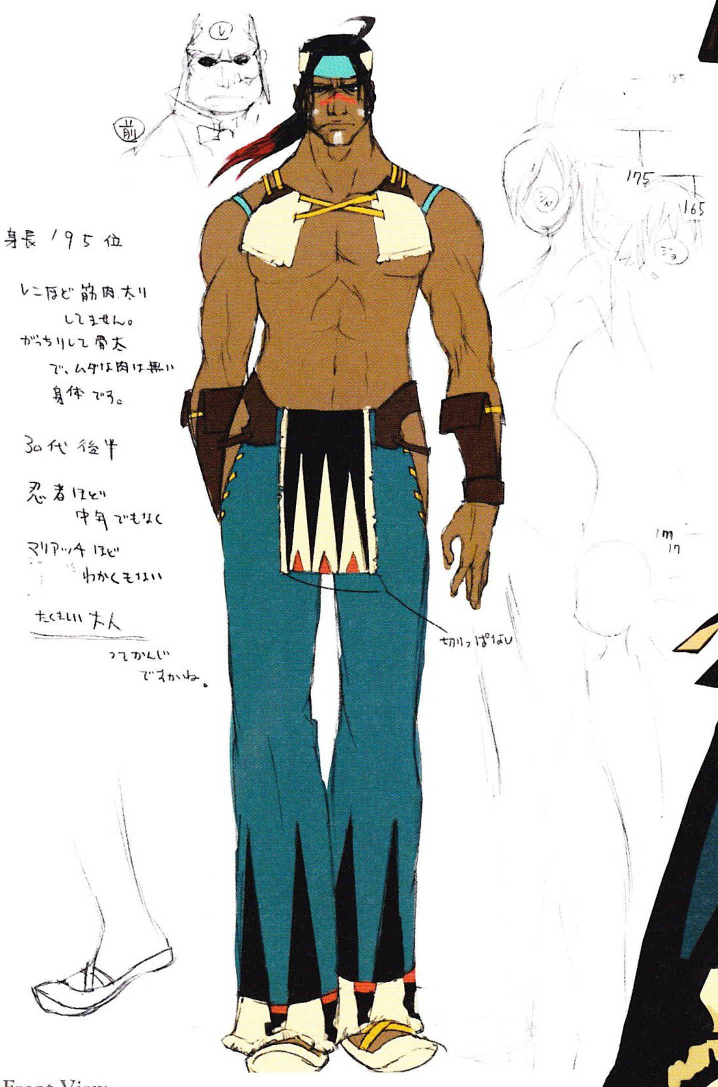
原初の炎を身に宿す、太陽を司る精霊・ティラワ。空と大地と海、すべての精霊の力を完全に掌握したもののみが、その力を望むことが許される万物の生命の象徴。消費するSPは多いものの、能力が全体的に上昇し、ほかの精霊をはるかにしのぐ強力な特技が使用可能になる。

Natan

ナタン

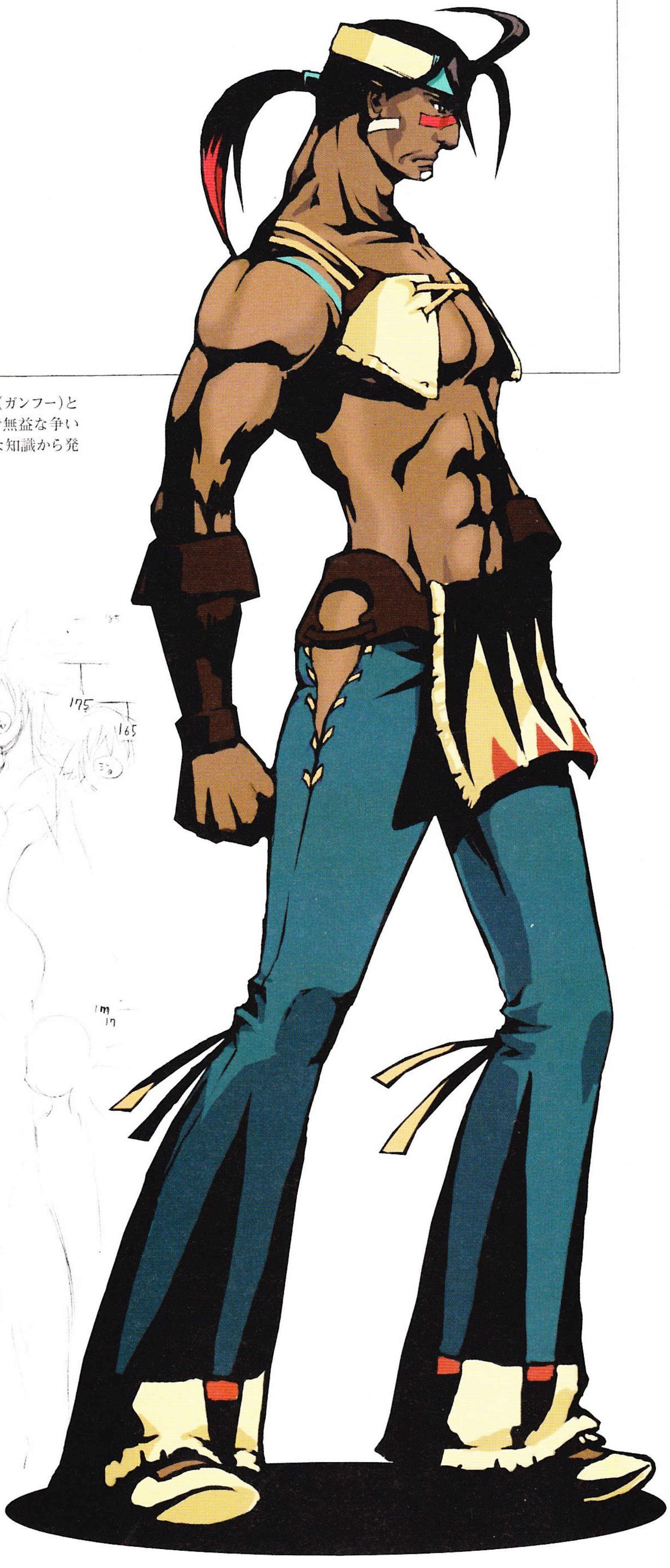
年齢 35歳　性別 男　特技 銃風（ガンフー）
属性 風　武器 二丁拳銃

シャナイアを「姫さま」と呼び付き従う、寡黙なガルヴォイの戦士。銃風（ガンフー）という独自の体術を得意とする。感情が読み取りづらい人物だが、温和で無益な争いを望まない一面を持つ。そんな彼が時折口にする、戦士の経験と豊富な知識から発せられるひと言は、仲間たちの行く先を示す指針となることが多い。

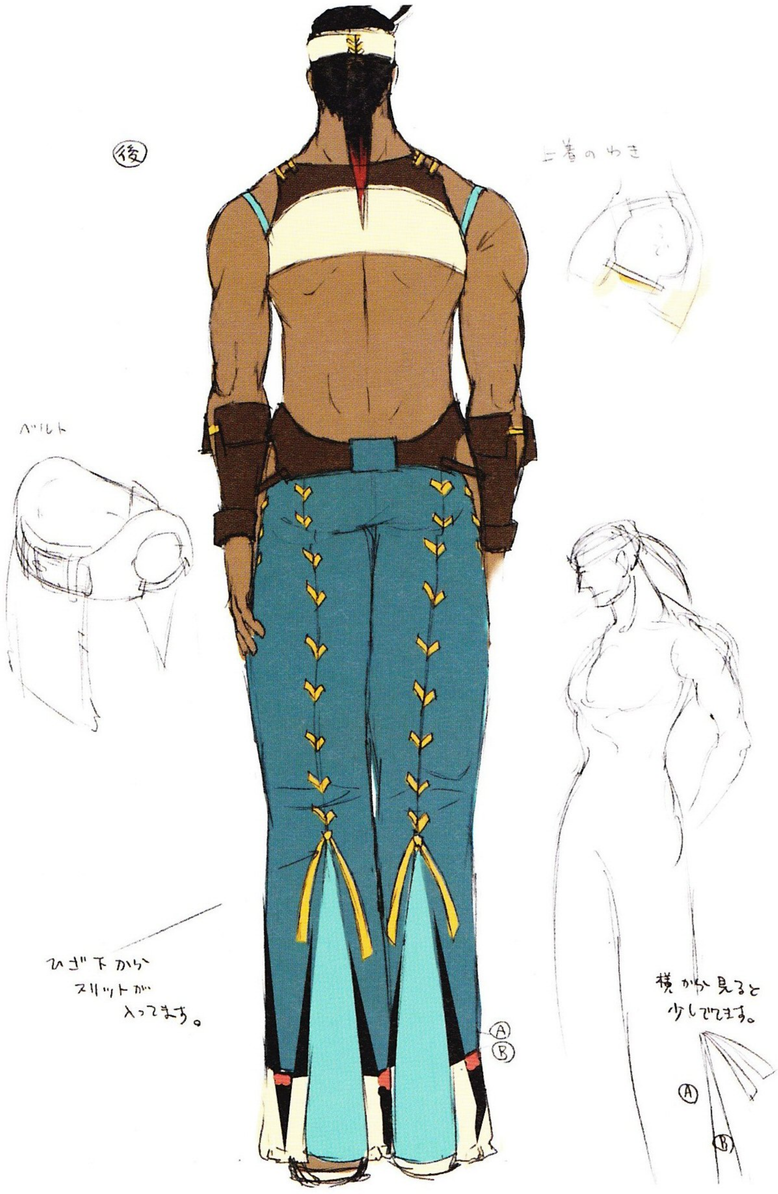


Front View

「たくましい大人」をイメージして描かれたナタンの全身（前面）の設定画。服装はシャナイアと同様に、ネイティブアメリカン独特のデザインとなっている。

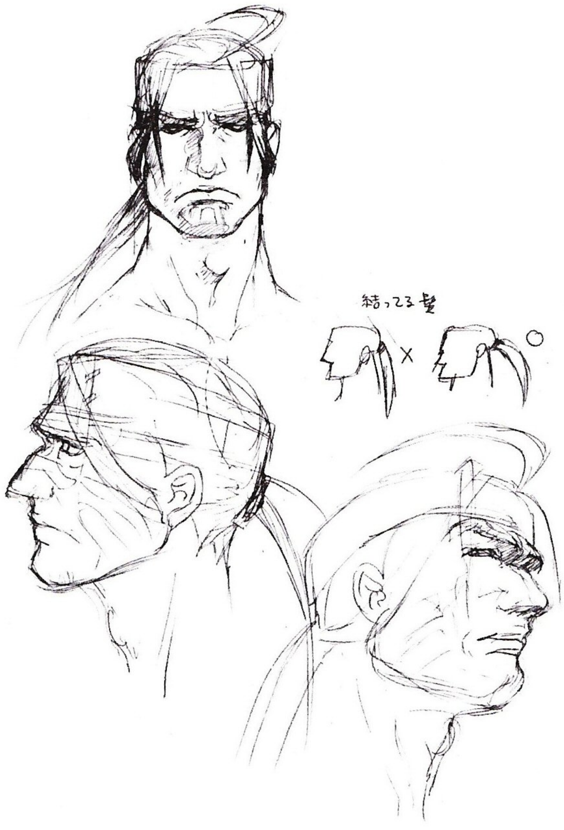


Character Design / Natan



Rear View

全身（背面）の設定画では、作品中ではあまり見られないボトムの構造が確認できる。表から見ると普通のボトムに見えるが、実際には膝から腰にかけて編み上げられており、膝下はスリットが入った状態となっている。



Face Pattern

いかにも寡黙な戦士といった感じで、前、左右の3パターンの表情が描かれているナタン。そのほかに結われたうしろ髪の形状が描き込まれており、キャラクターデザインへのこだわりが感じられる。

Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q.本作品中で唯一の「銃使い」とした経緯と、派手なガンアクションを組み込んだ理由をお聞かせください。

A.ナタンについては使用武器を決めるより先に、個有技である"銃風"のイメージが決まっていました。ただ銃を撃つだけでは見栄えがしないので、「銃を使った格闘技」として派手なアクションを加えています。

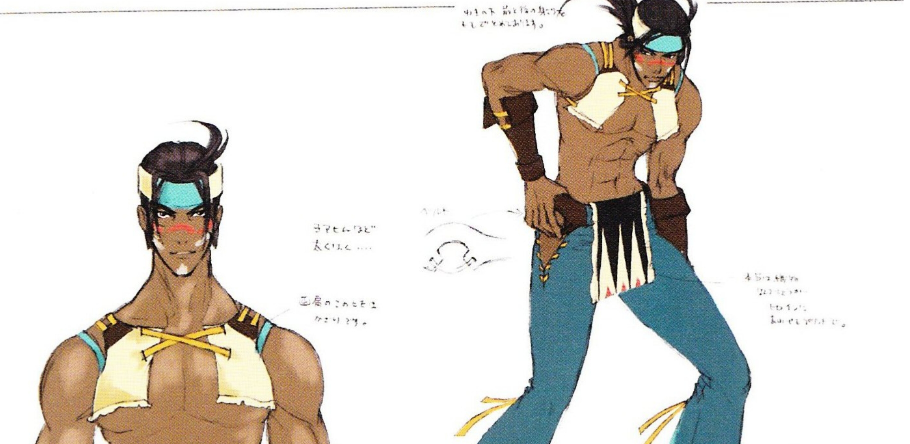
Initial Setting

ナタン初期設定

【性格・容姿】中肉中背の屈強なネイティブアメリカン。冷静沈着で寡黙。感情を表に出すことはめったにない。

【設定】シャナイアと同じ部族のネイティブアメリカン。2丁拳銃を扱う。部族内でも最強の戦士。レディに村を襲われた際、族長（シャナイアの父）にシャナイアのことを任され、2人で落ち延びる。以降、シャナイアとともに賞金稼ぎをしながら、レディを探す復讐の旅を続けている。

設定よりもキャラクターデザインに大幅な変更が加えられたナタン。だが、右の初期キャラクターデザインの段階では美形の青年といった風貌で描かれており、現在の姿よりも大幅に若く設定されていたようだ。体型も現在のナタンと比べて引き締まっており、いかにも敏捷そうなイメージのプロポーションを有していた。

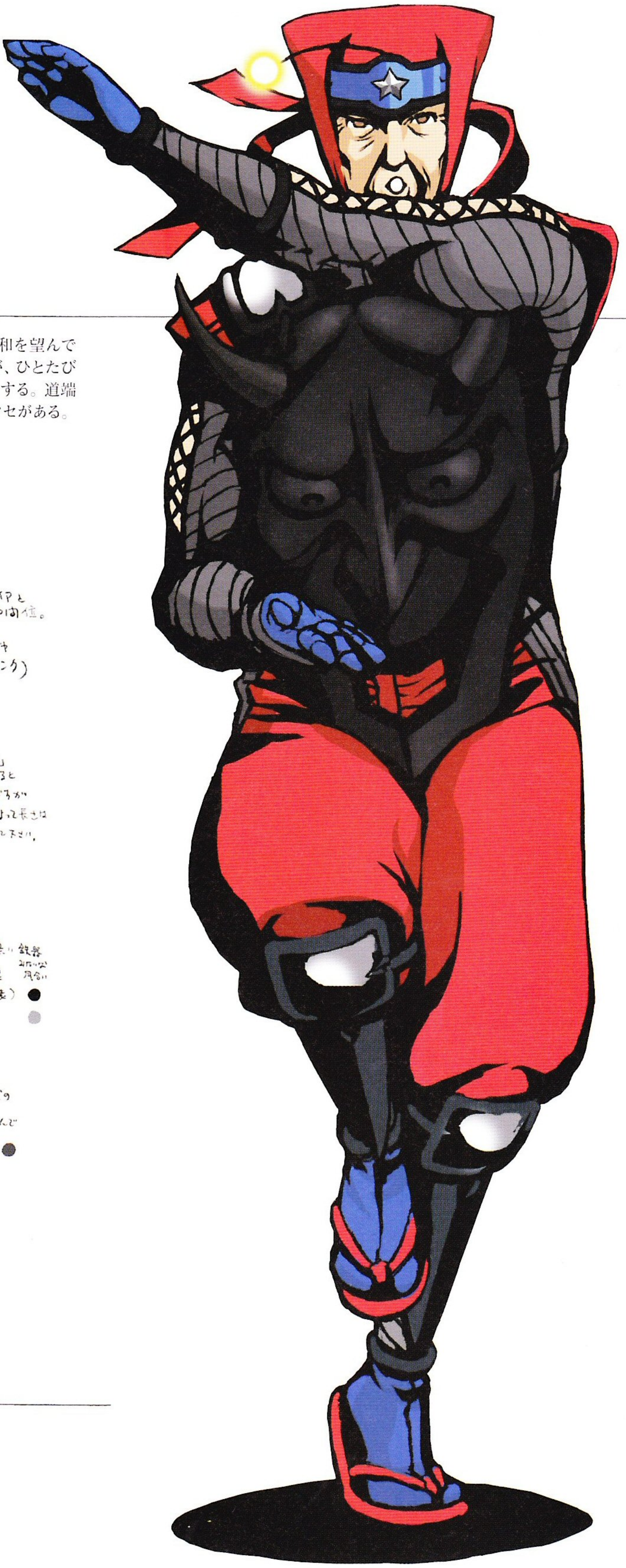


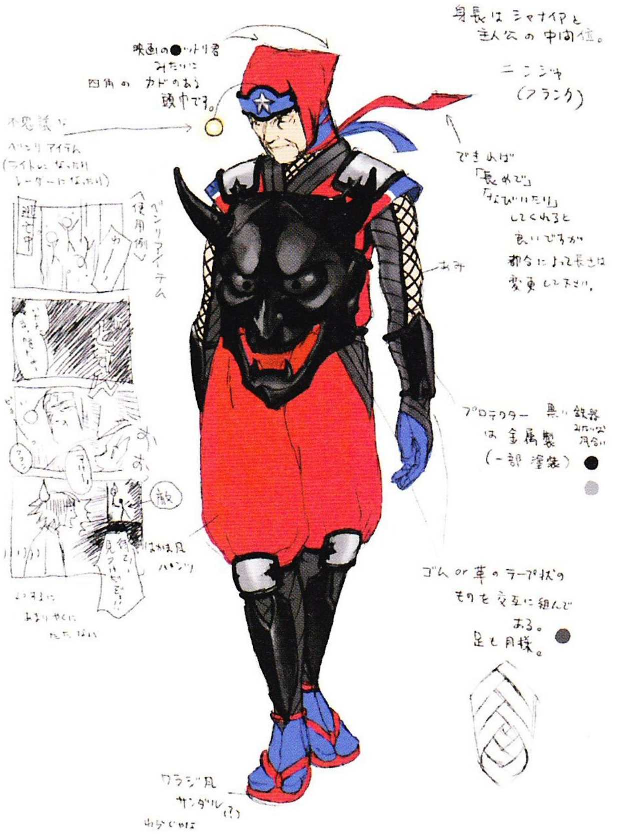
Frank Goldfinger

フランク

年齢 46歳　性別 男　特技 撫裸汁流忍術
属性 光　武器 忍者刀(?)

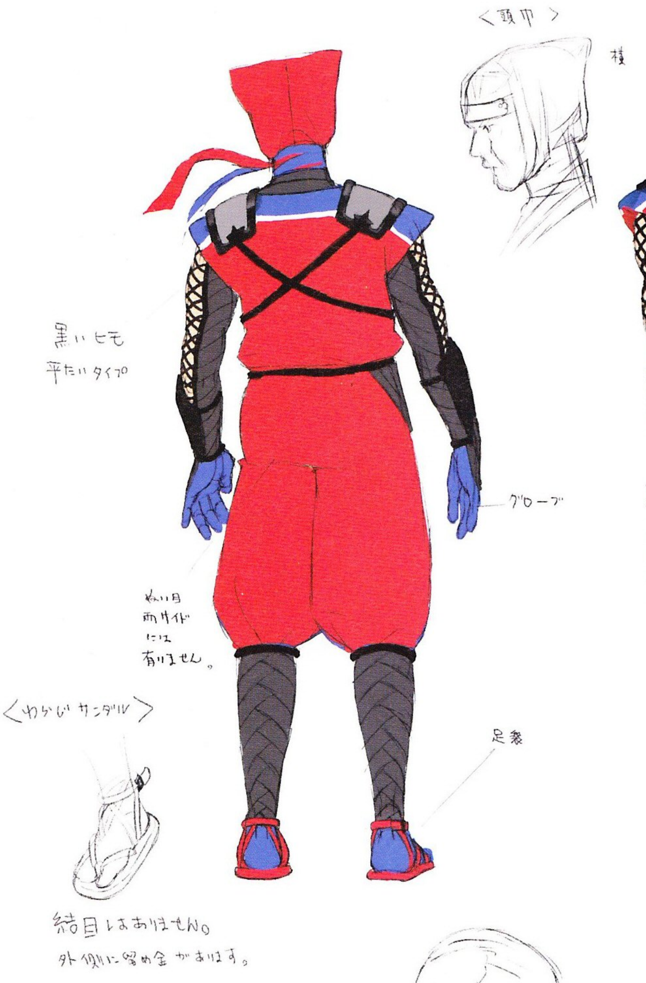
怪しげな忍法を使う、異常にハイテンションな忍者。心から世界平和を望んでいる正義漢。普段は一般の人となんら変わらない生活を送っているが、ひとたび悪の臭いを嗅ぎつけると、赤い装束を身にまとって正義の使者に変身する。道端で珍しい物を見つけると、それを材料に忍者刀を自作してしまう悪いクセがある。





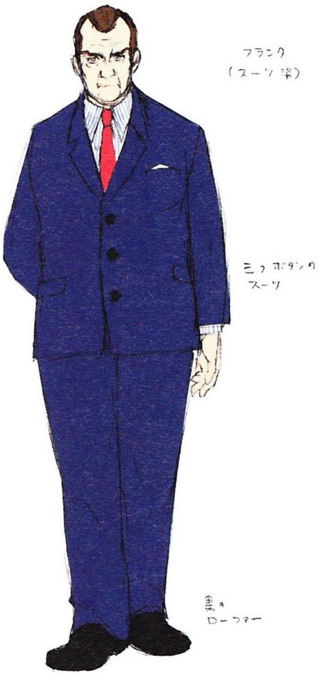
Front View

般若の鎧と不思議なベンリアイテムを除けば、オーソドックスな忍者スタイルと言える全身(前面)の設定画。不思議なベンリアイテムの使用例が4コママンガで設定されているなど、フランクならではの設定画だ。



Rear View & Waist Up

全身（背面）と上半身（前・背面）の設定画。背面では般若の面が見えないため、その派手な色をのぞけば、普通の忍者に見えないこともない……？　ちなみに、全身（前面）にはなかったわらじサンダルの設定は、ここで詳細に書き記されている。



Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q.忍者という一見シリアス路線のキャラクターを、あえて「天然キャラ」とした経緯をお聞かせください。

A.フランクはもともとシリアスなキャラクターで、真面目に世界（＝ステイツ）平和のために戦っています。最初はその言動と様相のギャップにおかしみを持たせたかったのですが、コスチュームのインパクトからか制作の進行とともに不動の天然キャラに育っていきました。

Face Pattern & Extra Costume

忍者姿での表情と、スーツ姿の全身（前面）の設定画。大澤氏のコメント通り、設定画の段階では非常にシリアスに描かれている。

Initial Setting

フランク初期設定

【性格・容姿】ガタイのいい、いかにもアメリカ人な男。頭脳はかなり優秀なはずだが、物事をバカ正直に信じすぎる傾向がある。

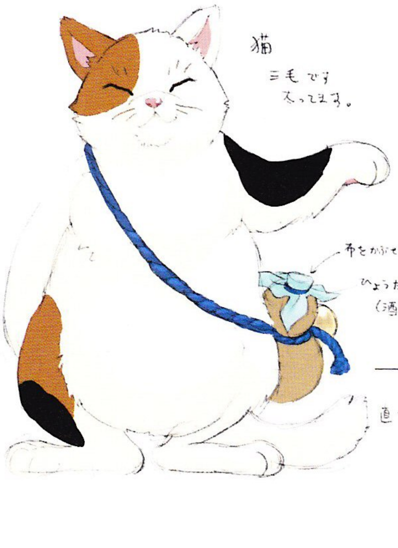
【設定】普段は政治家として活動しているが、合衆国に仇なす悪を見つけると、無意味に派手な忍者に変身し、明らかに勘違いした間違い忍法を駆使して戦う。ステイツの自由と平和を守るためジョニーに同行する。若い頃、自家用飛行機事故で南米のジャングルに墜落。数世紀前に日本から渡ってきた忍者の子孫に助けられ、彼らの隠れ里で忍術を習得した。

初期設定の段階から、かなりハジけたキャラクターだったフランク。その忍者服や鎧のデザインに関しては、現在とは異なり「アメリカらしさ」を強調したものだった。

マオ

年齢	100歳以上?	性別	雌	特技	酔拳
属性	水	武器	徳利		

シカゴのマフィア、アル・カポネの食客として招かれている、人間の言葉をしゃべる巨大な怪猫。大の酒好きで、酔えば酔うほど鋭さを増す酔拳の使い手でもある。思考は悪人よりだが、気風がよい姉御肌。かつて忍者の里に滞在していたこともあり、フランクに一方的に師匠として慕われている。



Front View

マオの全身(前面)の設定画。肩からたすき掛けしている唯一の所持品・ひょうたんの設定が詳細に書き込まれている。なお、この時点ですでに、身体の模様を三毛とすることが決定していたようだ。

Rear View & Form

マオの全身(背面)の設定画と、そのほかの設定画。ポーズや歩き方については、さまざまな考察がなされた跡が見受けられる。さらには、肉球の設定など身体の細部についても詳しく書き込まれている。

Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q.三毛とした経緯など、キャラクター設定の注目ポイントをお聞かせください。

A.マオが三毛なのは日本生まれの中国育ちだからです。禁酒法下の酔拳使いという設定が個人的には好きですね。

Face Pattern

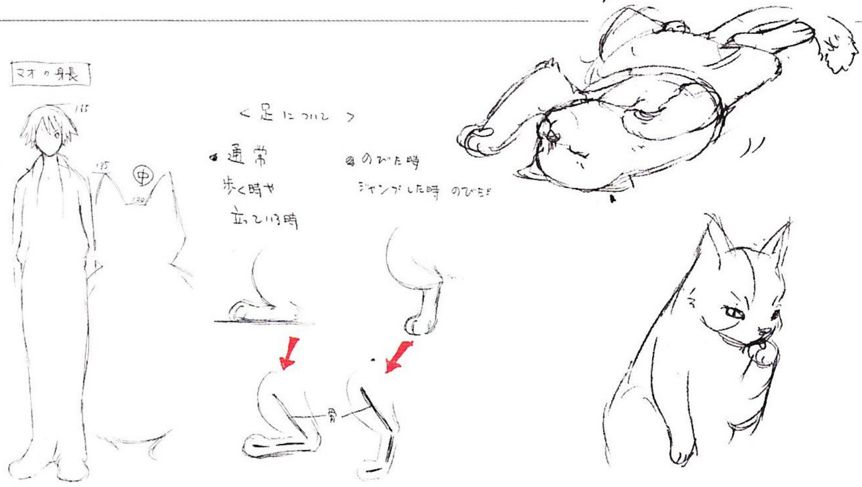
ネコながら表情豊かなマオ。設定画の段階では表情パターンはさほど描かれていないものの、目に関する設定が詳細に書き込まれており、本作中での「目でモノを言う」姉御肌のキャラクターに活かされている。

Initial Setting

マオ初期設定

【性格・容姿】巨大な三毛猫。無類の酒好き。知能、知識ともに高し。悪人だけど根は良い人。
【設定】長く生きたために、人語を解するようになった妖猫。アジア出身でなぜか酔拳の達人。20年以上前に渡米。禁酒法が制定されてからは、酒を得るためにシカゴマフィアの元へ。常人離れした知識と、気風のいい姉御肌を買われ、カポネに客人として迎えられ辣腕を振るっている。

シカゴにやってきた理由まで語られているマオの初期設定。デザイン画はその動きを考察するものが多かったようだ。



Character Design / Mao

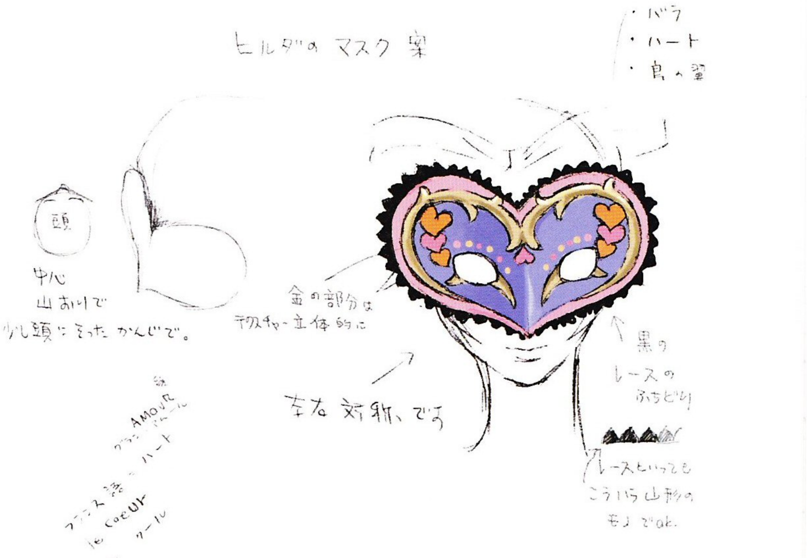
ヒルダ

年齢	不詳(400歳前後)	性別	女	特技	カロリー計算
属性	地	武器	魔法ステッキ		

自称、今作の真のヒロイン。前作に登場したヨアヒム、キースの妹にあたる、由緒正しき吸血鬼。アメリカに観光旅行に来た際に、乗っていた飛空挺が途中で墜落し、宇宙人と間違われて囚われの身となる。カロリーを摂取することでさまざまな形態に変身する、ワガママで乱暴で自己中心的な女の子。

Front View

フリルが特徴的な、ハデな黒いドレスに身を包んでいるヒルダ。設定画を見ても分かる通り、特にスカートのフリルの設定が詳細に書き込まれている。ちなみに設定の段階では「カーミラ(仮)」と呼ばれていたようだ。



Rear View & Mask

全身(背面)と、カロリーメーター最少(または最大)時に付けるマスクの設定画。マスクのデザインはハート型を基調とし、黒のレースで縁取りされている。ちなみにデザイン自体は、スリム・グラマー共通となっている

Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q.3タイプ(仮面、はてな仮面も合わせると7タイプ)とした経緯をお聞かせください。また、ヴァレンティーナ家の家族構成などがあればお聞かせください。

A.ヒルダは前作から登場が決まっていましたが、詳細はつめきれていませんでした。スタイルチェンジ+仮面のバリエーションでモデル管理が大変だ(!)と、気づいた頃には後に引けない状況でした。ちなみにヴァレンティーナ家の家族構成、系図については秘密です!

Face Pattern

中央の牙を見せている顔以外は、おとなしめの、落ち着いた感じの表情が多いヒルダ。この時点での設定画は、表情よりも、むしろ髪型の設定に重点を置いて描かれていたようだ。

Initial Setting

ヒルダ初期設定

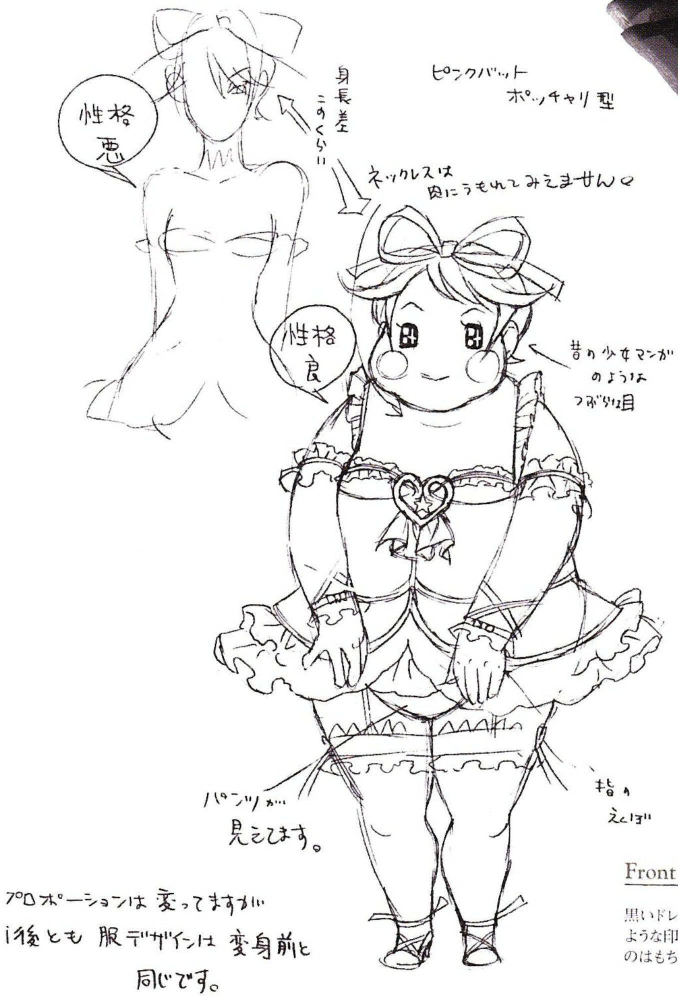
【性格・容姿】①ピンク色のコウモリ、②ほっそり形態、③ぽっちゃり形態の3タイプへと変身する。コウモリ、美少女の時はずるがしこい性格。口も悪い。ぽっちゃりになると、180度反対の性格に。
【設定】ヨーロッパにある蒼き城に住む、由緒正しき吸血鬼。前作のヨアヒム、キースの妹にあたる。ロジャーの新型飛空挺の試運転中に、観光目的で無理やりアメリカまで飛行させる。だが飛空挺はロズウェルに墜落してしまい、ロジャーともども宇宙人と間違えられて捕まってしまう。

ヴァレンティーナ家の一員としての設定ができあがっていたヒルダ。基本デザインも、マスクの初期デザイン以外は現在とほぼ同様に描かれており、全体的なイメージは初期段階からほぼ固まっていたようだ。

Grammer Hilda & Pink Bat

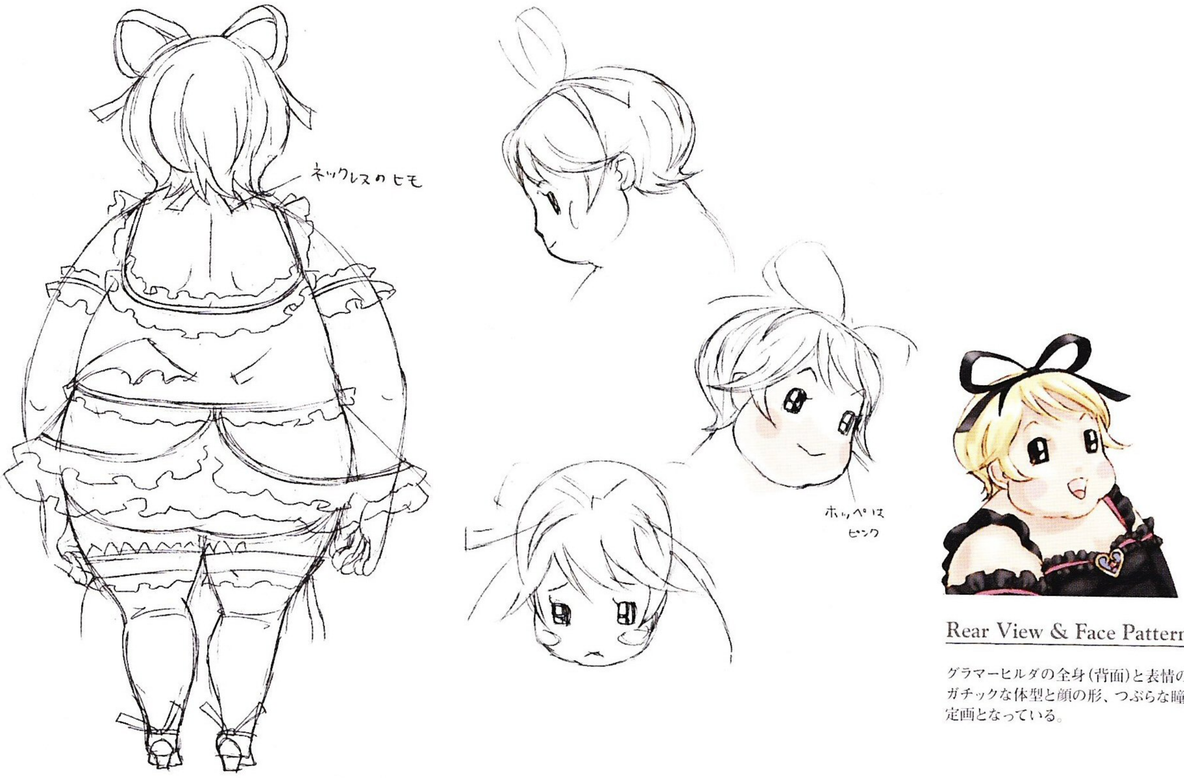
グラマーヒルダ＆桃色コウモリ

ヒルダのカロリーメーター変動により形態変化した姿。形態ごとに、性格や能力特性が大幅に変化し、使用できる個有技（マジカルアーツ）も個々に設定されたものが使用可能となる。



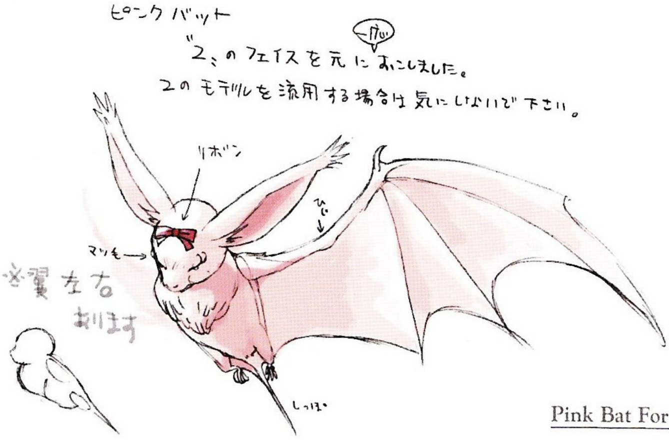
Front View

黒いドレスのデザイン自体に変わりはないものの、まったく別の服を着ているような印象を与えるグラマーヒルダ。設定画に描かれている通り、横幅が増すのはもちろん、身長に関してもスリム時と比べると縮んでしまうのがわかる。



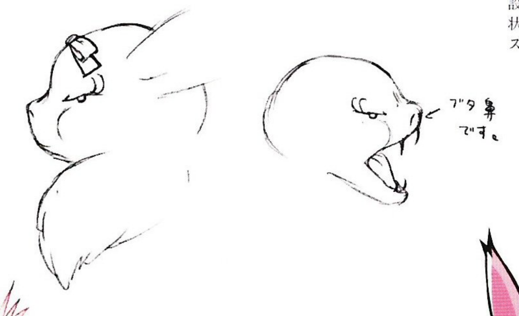
Rear View & Face Pattern

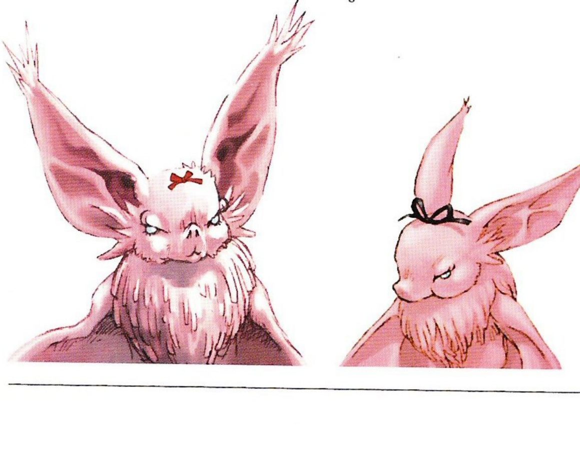
グラマーヒルダの全身(背面)と表情の設定画。マンガチックな体型と顔の形、つぶらな瞳が特徴的な設定画となっている。

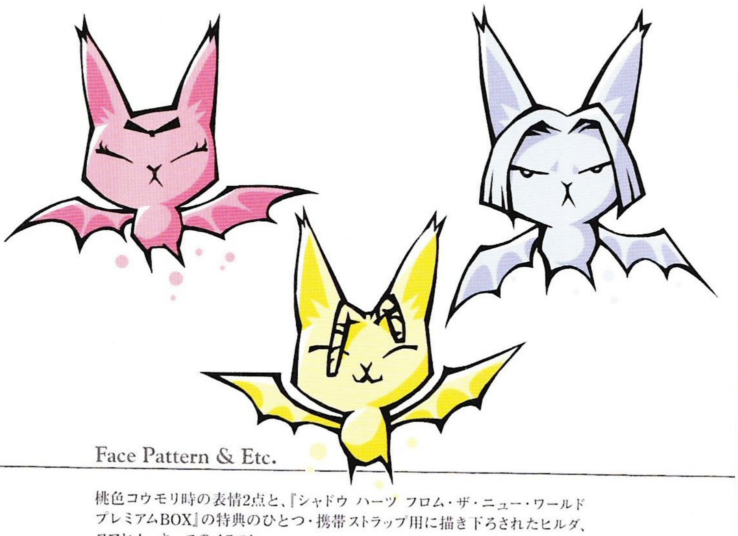


Pink Bat Form

設定の段階では「ピンクバット」と呼ばれていた桃色コウモリの全身画。この状態でも頭にリボンをつけているが、もともとこの「ピンクバット」の設定から、スリム・グラマーへとリボンが流用されたようだ。







Face Pattern & Etc.

桃色コウモリ時の表情2点と、『シャドウ ハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド プレミアムBOX』の特典のひとつ・携帯ストラップ用に描き下ろされたヒルダ、ヨアヒム、キースのイラスト。

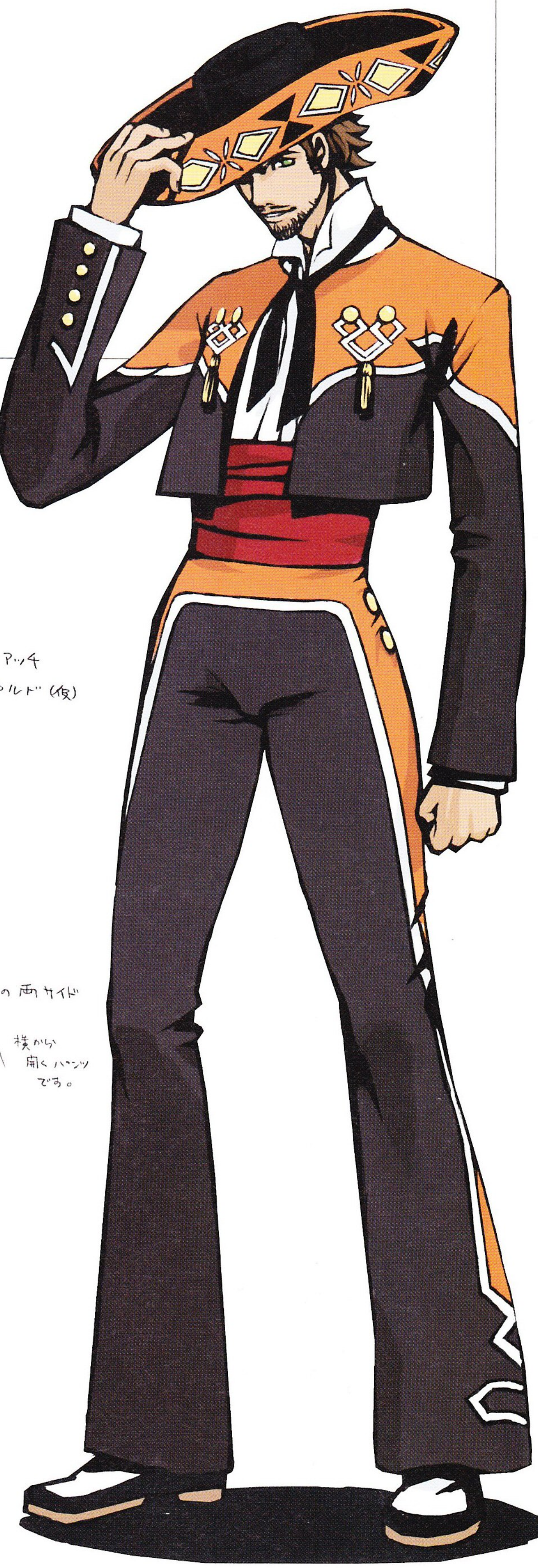
Ricardo Gomes

リカルド

年齢 27歳　性別 男　特技 ギター演奏
属性 火　武器 改造ギター

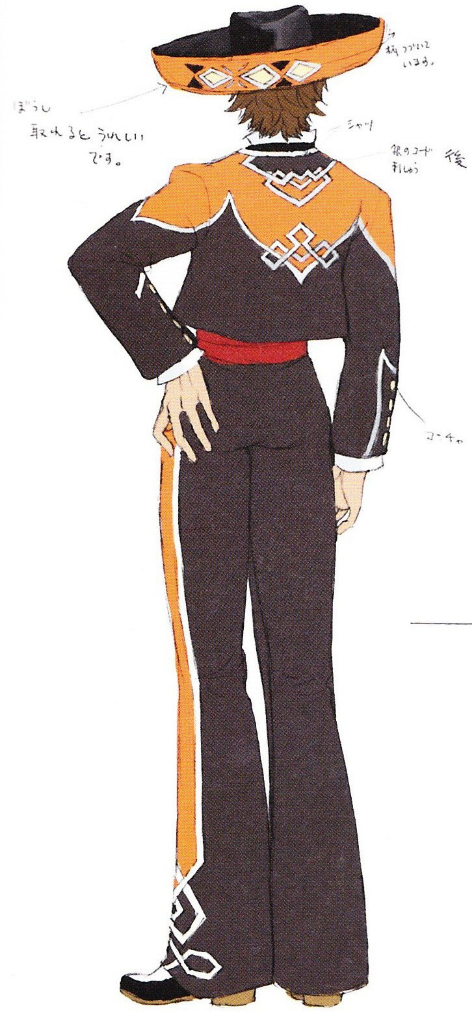
ギター片手に、気ままな生活を送るマリアッチ。性格は一見ドライだが、実は情に厚い男。数年前までは立ち寄る先々の街で浮名を流していたが、シカゴでエドナと出会ってからは、毎晩カポネのナイトクラブのステージに立っていた。エドナを失ったあとはジョニーたちとともに、仇討ちのためにレディを追いかける。

Character Design / Ricardo Gomes



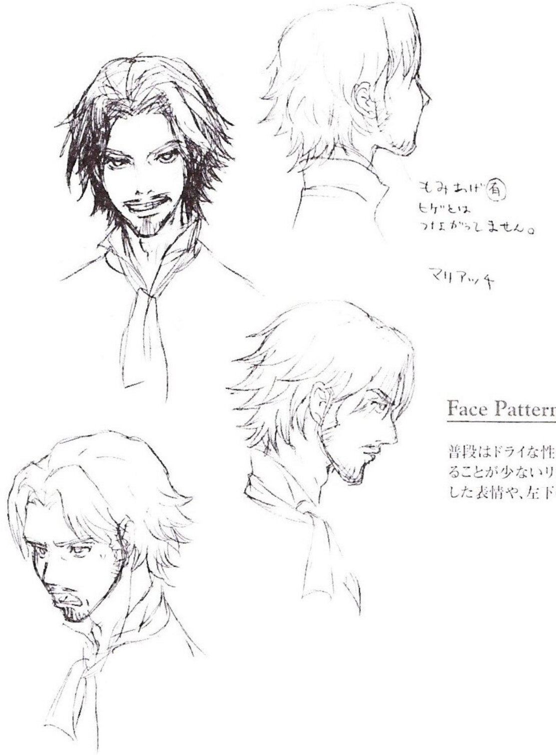
Front View & Pants

メキシコのマリアッチ特有の、闘牛士のような衣装を身にまとっているリカルド。パンツの側面には独特のデザインが施されているため、唯一パンツのみの設定画も描かれている。



Rear View & Waist Up

全身(背面)と上半身(前・背面)の設定画。上着のデザインが非常に複雑なため、背面については全身の設定画に、表面については上半身の設定画に詳しい指定が書き込まれている。



Face Pattern

普段はドライな性格のため、作品中ではくだけた表情を見せることが少ないリカルド。設定画では、左上のようなにやりとした表情や、左下のようなややとぼけた表情も描かれている。

Creators Comment

ディレクター:大澤氏

Q.リカルドが戦闘用にギターを改造している理由をお聞かせください。また、改造は自分で行なっているのでしょうか?

A.リカルドの過去について語る場面は少ないのですが、幾たびの死線を越えてきたであろう事は想像に難くありません。誰が改造しているのかは……どうなんでしょう? ご想像にお任せします(笑)。

Initial Setting

リカルド初期設定

【性格・容姿】メキシカンな、やや濃い目の男前。女たらしで軽口が多いが、実はほれた女には一途という誠実な面もある。
【設定】職業はマリアッチ(流しの歌手)。北米南米を問わず幅広く活動していたが、数年前からはシカゴに留まっている。仕事柄、物騒なことに巻き込まれることも多いので、ギターにはさまざまな銃器が仕込んである。

初期設定通りに"ほれた女には一途"な男性として描かれたリカルド。使用武器についても、この段階でギターと決定していたようだ。なお、デザインについても初期段階でイメージが固められていたが、配色については右のようにいくつかのパターンが考えられていた。

Character Specification

キャラクタースペック

ここでは、メインキャラクターのゲーム上の設定であるキャラクタースペックを分析。
武器、個有技などのスペックに、それぞれの個性がどう活かされているかを紹介する。

ジョニー

属性 Attribute

個有技 Speciality

ジョニーの個有技のひとつ"ハンディツール"使用時は、コミカルな演出を見ることができる。「スナップ」「スイトール」は補助的な効果のものだが、「コールフォン」は敵に大ダメージを与えることが可能。なお、「スナップ」を強化する「パノラマレンズ」とそれ以外のハンディツールは、ガーランド探偵事務所で発生する探偵イベントをクリアすると習得できる。

戦闘中にもかかわらず、カメラでモンスターを撮影する「スナップ」。ジョニーのかけ声がコミカル。

「コールフォン」で助けを求めると、すかさずレニが登場。敵に強烈な一撃をお見舞いしてくれる。

個有技 Speciality

ジョニーのもうひとつの個有技"解放"を使用すると、アウェーカーに変身。各能力が飛躍的にアップし、戦闘を有利に進めることが可能になる。また、さらにハンディツールの代わりに、アウェーカーの個有技である"異能"が使用可能になる。最初から習得している「デュアルリアクト」のほか、隠しダンジョンである煉獄をクリアするとさらに強力な技「イーサパージ」が習得できる。

消費MPは多い「デュアルリアクト」だが、ヒット条件が全域で、ヒット数も24とかなり強力。

「デュアルリアクト」よりさらに強力な「イーサパージ」。こちらはコンボに組み込むことも可能。

ジャッジメントリング Judgement Ring

攻撃回数・1

攻撃回数・2

攻撃回数・3

武器 Weapon

クリップポイント

ウイッシュナイフ

グルカククリ

アサルトナイフ

クレリアダガー

オイルーンナイフ

ドラゴンテイル

チェリーボウイ

個有技 Speciality

シャナイアの個有技"フュージョン"を使うと、選択したフュージョンモンスターに変身。各能力がアップし、それぞれの特性にあった戦いが展開できる。また、さらにフュージョンモンスター自身が習得している個有技"特技"が使用可能になる。最初から習得している「サンダーバード」以外のフュージョンモンスターは、各地にいる精霊を倒すと習得できる。

特技の種類は、フェティッシュをレベルアップすることで増える。

最後の精霊・ティラワ。「ルミナリィフレア」のほかにも強力な特技を習得する。

シャナイア

属性 Attribute

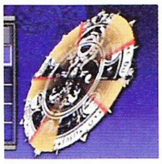
ジャッジメントリング Judgement Ring

攻撃回数・1

攻撃回数・2

攻撃回数・3

攻撃回数・4


攻撃回数・5

武器 Weapon

リトルクロウ

クレージーホース

シッティングブル

ワールウインド

レッドクラウド

ブラックホーク

ビッグエルク

ワイルドミスト

個有技 Speciality

ナタンの個有技"銃風(ガンフー)"を使うと、通常攻撃とは異なるガンアクションで、敵に大ダメージを与えることが可能となる。最初から習得している「スラッグシェル(LV1)」以外の銃風は、グランドキャニオンにいるナヴォチから世界各地に潜んでいるUMA(未確認生命体)の情報を聞き出し、現地で罠を仕掛けて狩り、再びナヴォチのところへ届けると習得、レベルアップできる。

「スラッグシェル」をはじめとするすべての銃風は、風属性の攻撃。敵を選んで使用したい。

最後のUMAを倒してナヴォチのもとに届けると、最強の銃風「ソウルバレット」が習得可能。

ナタン

属性 Attribute

ジャッジメントリング Judgement Ring

攻撃回数・1

攻撃回数・2

攻撃回数・3

攻撃回数・4

武器 Weapon

ピースメーカー改

スコフィールドⅡ

アリゲーター45

タイラントM29

マウザーカスタム

ディアボロス

モータルベノン

ミッシング51

フランク

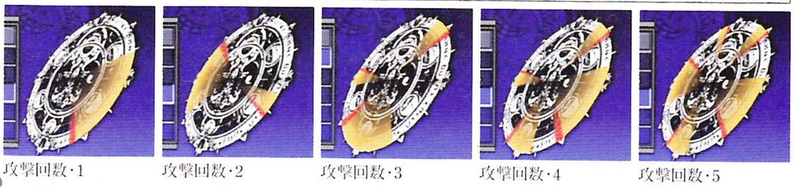
個有技 Speciality

フランクの個有技"忍術"を使うと、見た目はコミカルながら強力な忍術で敵に大ダメージを与えることが可能となる。最初から習得している「忍法・飛投手裏剣」以外の忍術は、撫裸汁忍者・くのいちのブリトニーに頼まれる(実際には頭領からの)指令をクリアすることで習得できる。なお、すべての忍術は、個有技でありながらダメージ区分は物理攻撃扱いとなる。

選択したあとは、強力な忍術を使うために(?)まず"F"の印字を切るフランク。

ヒット条件が対地の「忍法・雪洞剛速球」。最終的にはすべてのヒット条件がそろうため心強い。

ジャッジメントリング Judgement Ring


攻撃回数・1　攻撃回数・2　攻撃回数・3　攻撃回数・4　攻撃回数・5

武器 Weapon

伐刀・巨木切丸　針刀・仙人掌丸　弁刀・停留所丸　冷刀・梶木鮪丸　点刀・大花火丸　木刀・小芥子丸　聖刀・伝説剣丸　熱刀・串御田丸

マオ

個有技 Speciality

マオの個有技"猫酔拳奥義"には、敵にダメージを与えるものと、味方のHPまたは異常を回復するものの2系統がある。もっとも特徴的な個有技「ネコタッチ」は、ニャラマウント撮影所に到着した際に習得できる。そのほかの個有技については、映画の撮影に成功すると習得できる。なお、撮影には「ネコタッチ」で敵を倒したときに入手できる「にゃんコイン」が必要となる。

個有技の中で、唯一レベルアップする「ネコタッチ」。レベル3になるとトドメのグラフィックが変化する。

口に含んだ酒を一気に吹きかける「廓清の盃」。広範囲の敵に大ダメージを与えることが可能。

ジャッジメントリング Judgement Ring

攻撃回数・1　攻撃回数・2　攻撃回数・3　攻撃回数・4

武器 Weapon

及時雨　泡沫人　カクタスドロップ　コリーダジョラル　天華ノ雫　雪衛門　龍角泉・天徳

Character Design / Character Specification

ヒルダ

属性 Attribute

個有技 Speciality

ヒルダは、彼女にのみ設定されている「カロリーメーター」を変動させることによって5つ（キーアイテム「はてな？の仮面」入手後は7つ）の形態に変化し、それぞれの特性にあった戦いが展開できる。また、各形態ごとに習得している個有技"マジカルアーツ"が使用可能。なお、各マジカルアーツは、対応するキーアイテム「週刊アーツ」を入手すると習得できる。

スリム系のヒルダは、「パンプキンボム」などの攻撃系マジカルアーツを習得していく。

グラマー系のヒルダが習得する「グランドスラム」は、追加効果で「即死」が発動することもある。

ジャッジメントリング Judgement Ring

攻撃回数・1

攻撃回数・2

攻撃回数・3

武器 Weapon

カインドスター

ブレイブムーン

サンシャインラヴ

トラストハート

クリスタルホープ

魔鍵ヒルディング

リカルド

属性 Attribute

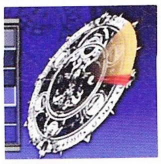
個有技 Speciality

リカルドの個有技"セレナータ"使用時は、ギターをかき鳴らす彼の姿が堪能できる。効果は選択した「メロディー」によって異なり、「激怒」のうち曲タイトル「迸る熱き血潮」「遠き日の決着」の2つは敵にダメージを与えることが可能。それ以外のメロディー・曲タイトルは補助的な効果を及ぼす。なお、セレナータでは、ひとつのルーツアイテムを入手するごとに、4つの曲が習得できる。

「魂に炎がある限り」は消費MPが750と多いが、強力なアイテム「第三の鍵」と同じ効果が得られる。

攻撃系のセレナータ「迸る熱き血潮」を使用すると、自慢のギターが強力な火炎放射器と化す。

ジャッジメントリング Judgement Ring


攻撃回数・1

攻撃回数・2

攻撃回数・3

攻撃回数・4

武器 Weapon

レフィナード

サルサロッサ

ドミドナール

エスプロシオン

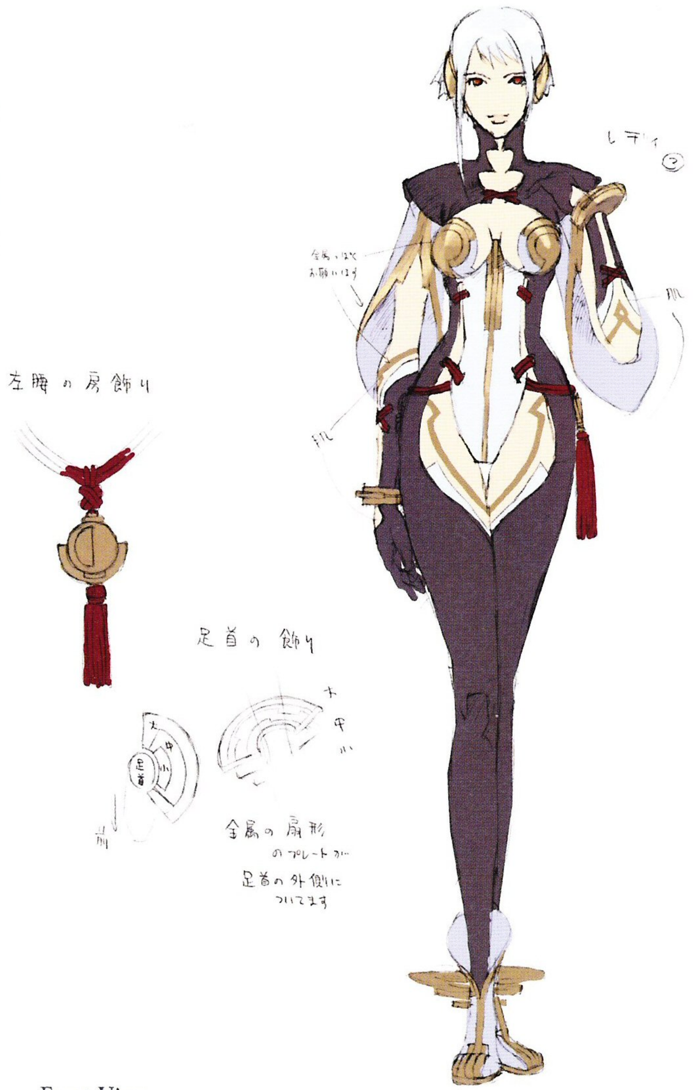
ディオッサ

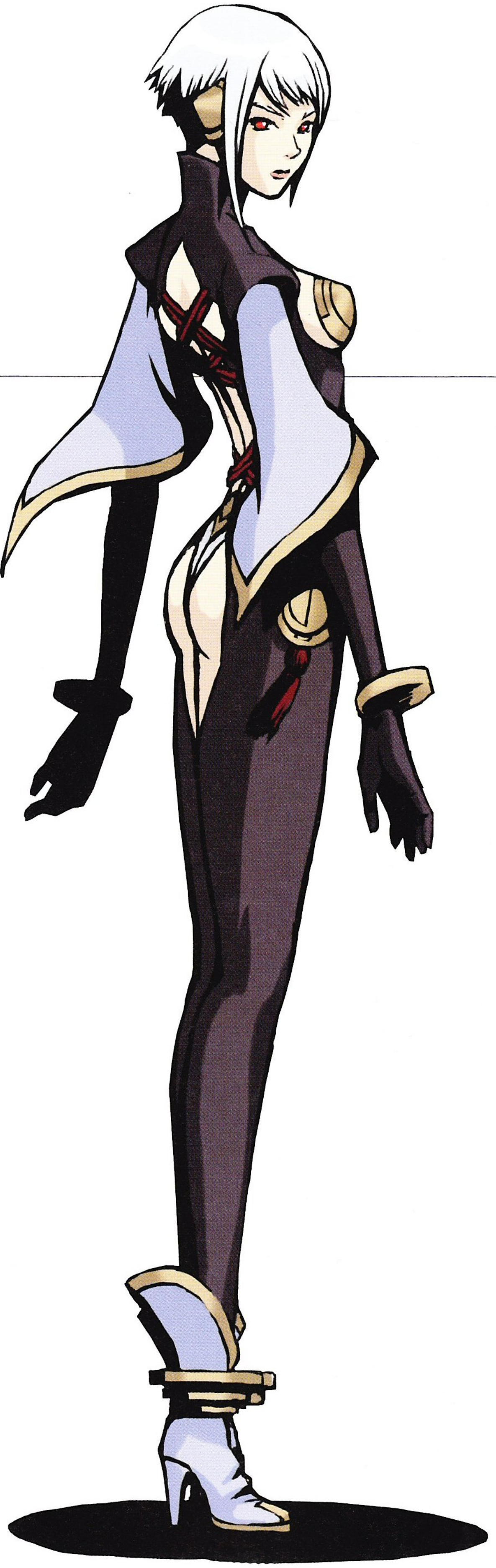
Lady

レディ

年齢	？歳	性別	女	特技	赤い光
属性	無	武器	？		

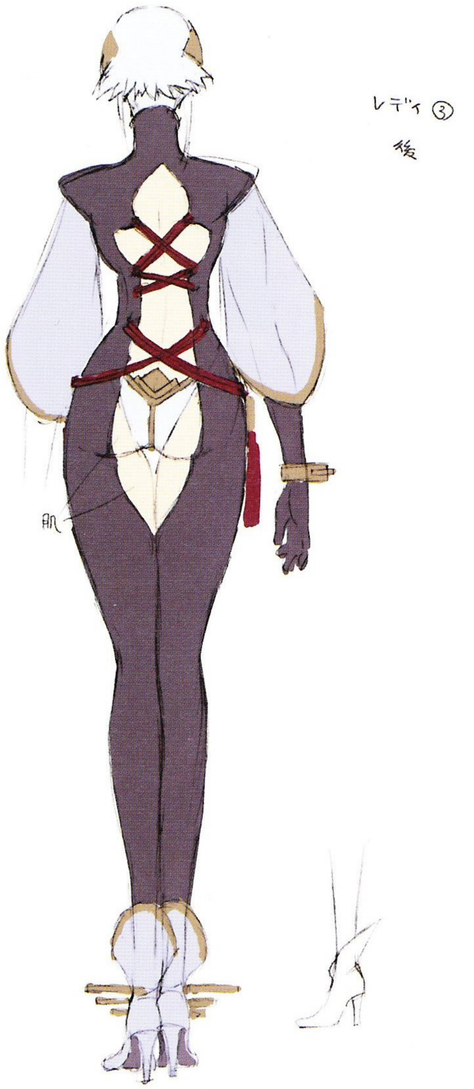
ブルックリンに現われた謎の女性。その表情には、一切の感情も宿ることはなく、その口からはひと言の言葉もこぼれない。その正体はエミグレの儀式によって生まれた純粋なマリスの塊で、元となった肉体はジョニーの実姉・グレースのもの。意思も記憶もない彼女はマリスの世界に通じる"門"を開くことのみを求めている。





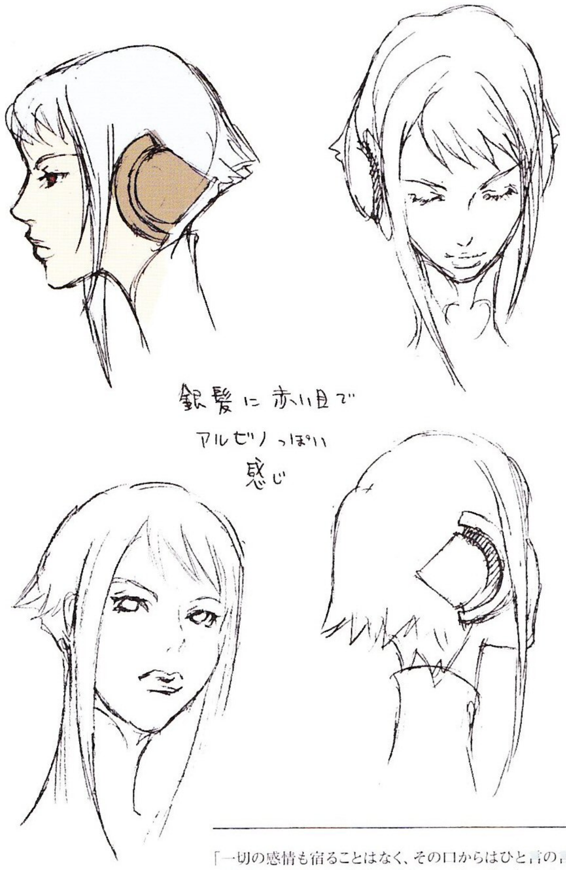
Front View

美しいプロポーションが際立つレディの全身画（前面）。デザイン的には、同じマリス体であるアウェーカーとの共通部分が多い。独特のデザインである装飾品については、細かい指定が書き込まれている。



Rear View

腰のくびれと、すらりと伸びた脚のシルエットが美しい全身(背面)の設定画。全身(前面)と同様に、背中だけでなく太ももの中ほどまで肌が露出している、非常に印象的なデザインだ。



Face Pattern

「一切の感情も宿ることはなく、その口からはひと言の言葉もこぼれない」という設定上、「表情」は存在し得ないレディ。左下、右上の設定画は表情というよりも、「顔の動き」と見て取るべき設定と言えるだろう。

Creators Comment

ディレクター:大澤氏

Q.レディのデザインは、アウェーカーを意識して作られたのでしょうか？　また、ジョニーの姉らしさを出す(あるいは出さない)ために苦労した点などがあればお聞かせください。

A.双子の姉という設定はストーリー的にも重要な秘密だったので、ジョニーと共通するイメージはほとんどありません。マリス体としてのデザインはレディの方が先にできあがっていたので、アウェーカーの方に共通性を持たせせました。

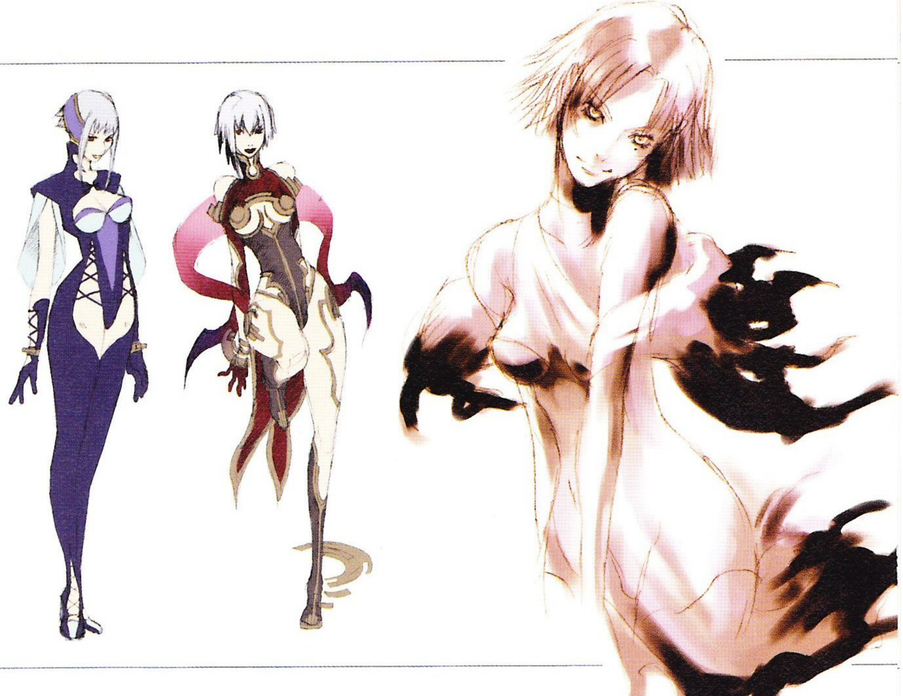
Initial Setting

レディ初期設定

【性格・容姿】主人公のジョニーに似た風貌の大人の女性。かなりの美人でスラリとしたモデル体型。感情というものがまったくなく、無表情。

【設定】純粋なマリス(悪意)のみで構成されている生命体。感情はまったくないが、存在そのものが悪となっている。あれば壊し、いれば殺す。純粋無垢で強力な負の意識。彼女から「マリスの口付け」を受けた者は、本能を解放され、自分の負の感情に対して素直になるのと同時にマリスにより肉体が活性化され、常人離れした力を得る。

以上のように、初期段階からすでに設定ができあがっていたレディ。左と中央は初期の服装デザイン、右は企画書用に描かれた初期デザイン画。物語上の最重要人物とも言える存在だけに、そのデザインについてはかなりの試行錯誤があったようだ。

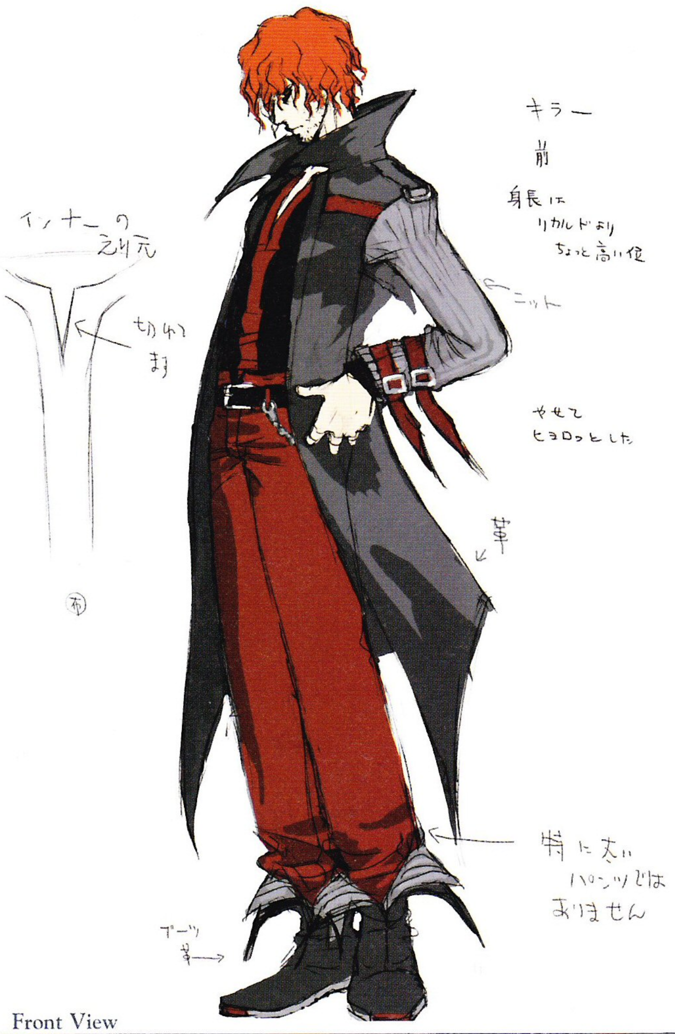


Killer

キラー

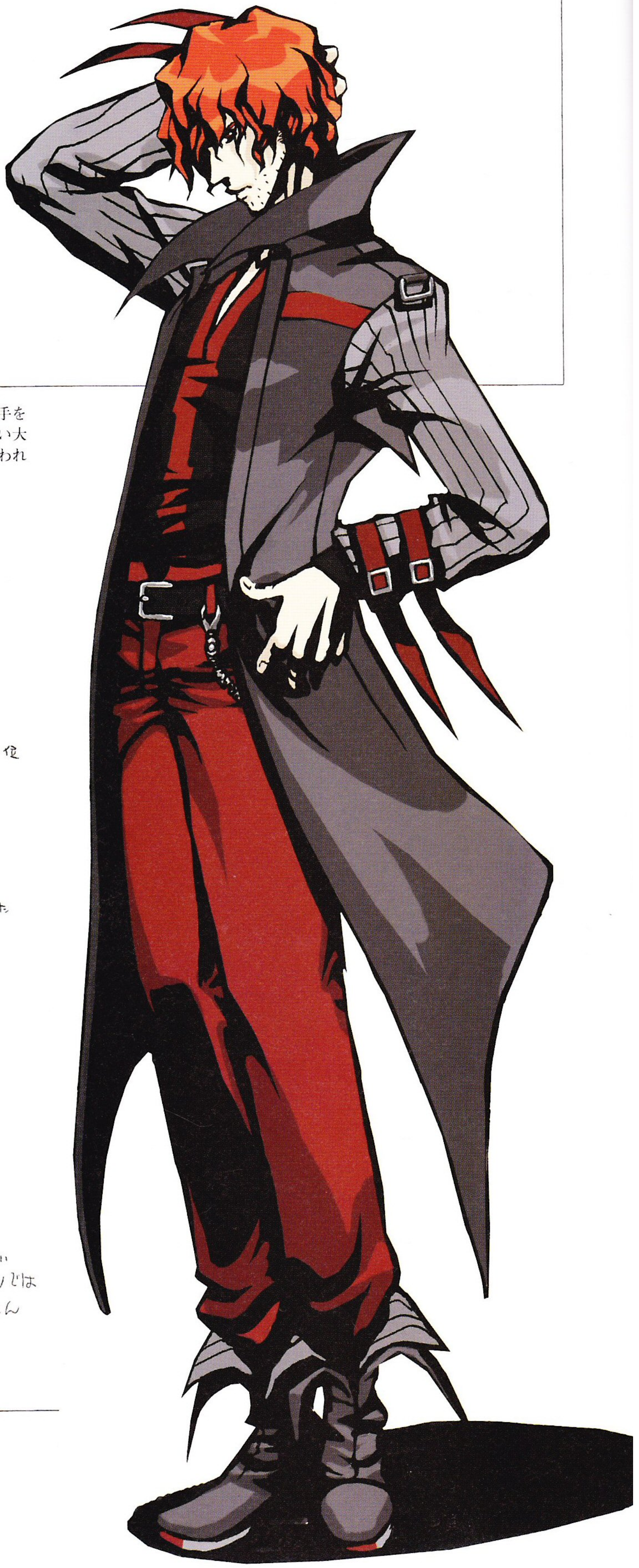
年齢	24歳	性別	男	特技	不明
属性	火	武器	ナイフ		

全米で指名手配を受ける、連続殺人犯。自らの快楽のためにあらゆる悪事に手を染めてきた、アメリカの暗部を象徴するかのような男。ブルックリンにて、傷を負い大勢の警官に包囲されていたところを、謎の女性の「マリスの口付け」を受けて救われる。以後、彼女を「レディ」と呼び、行動をともにするようになる。



Front View

やや斜め方向から見たキラーの全身画（前面）。「殺し屋」のイメージを象徴するように、コートの衿や裾、インナーの襟元、ブーツの折り返しなど、全体的にエッジのきいたデザインにまとめられている。



Rear View

側面の構図(ラフ画)も書き加えられている全身(背面)の設定画。
コート上部のデザインと、ウエスト部分のベルトが特徴的。

Face Pattern

さまざまな設定が、こと細かに書き記されたキラーの表情集。不精ヒゲの度合いやつむじの位置など、表情そのものはもちろん、「キラーらしさ」を演出する要素が詳細に設定されている。

Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q.「名のしれた凶悪犯」らしさを表現するうえで、苦労した点などがあればお聞かせください。また、レディが彼にマリスの口付けをした理由をお聞かせください。

A. キラーはジョニーとはまったく違う男性像という位置づけと完全な悪役だけに終わらせないという理由から、凶悪犯的な表現、行動は抑えています。迷わずジョニーをナイフで刺した時の言動にその片鱗を窺わせる程度としました。

ちなみに、レディがキラーに口付けをしたのは、彼の心に宿る負の力にマリスが共鳴したためで、感情的な行為ではもちろんありません。

Initial Setting

キラー初期設定

【性格・容姿】長身、痩せ型で手足が長い。浮浪者のような風貌だが、目は殺人者のそれ。子供の頃からあらゆる犯罪に手を染め、気の向くままに生きている。虫でも殺すかのように、なんら躊躇することなく殺人を犯す。
【設定】数え切れないほどの殺人を犯して指名手配されている連続殺人犯。アメリカの歪んだ自由が造り出した負の人間で、社会的倫理観というものが完全に欠如している。関わりを持った相手はほとんど殺してきたが、傷を負い、警察に追われているところをレディに助けられ、マリスの口付けを受けてから彼女と行動をともにするようになる。

以上のように、初期段階からほぼ現在の設定ができあがっていたキラー。左は企画書用に描かれた初期デザイン画。中央と右は初期の服装デザインだ。

Sub Character

サブキャラクター

これまで紹介したメインキャラクターのほかにも、物語中で重要な役割を果たす個性的な面々が登場する。
ここでは、ゲーム中の「ライブラリ」に登録されるサブキャラクターを紹介する。

No.	名前	Pick up
001	レニ・カーティス	p046
002	ギルバート	p047
003	ジェラール・マジメル	p048
004	バイゲン	p048
005	マーロウ・ブラウン	p048
006	レディ(謎の女)	p040
007	キラー(謎の男)	p042
008	リングの魂	—
009	リングの魂の父親	—
010	フォーリー・ハートマン	—
011	ゾンタ	p049
012	ナヴォチ	—
013	マサトシ・モレノ・ヤマグチ	—
014	エドナ・カポネ	p050
015	リカルド・ゴメス	p034
016	アルフォンソ・カポネ	p051
017	エリオット・ネス	p052
018	ロイ・マクマナス	p053
019	ロジャー・ベーコン	—
020	ルーサー・ストレンジ所長	—
021	くのいちのブリトニー	—
022	アン・ラフィート	p054
023	ルシマール・オリベイロ編集長	—
024	ハワード・ラヴクラフト教授	—
025	ロロマ	—
026	オカナガン	p055
027	グラハム・ガーランド	p056
028	撫裸汁忍者の里・頭領	p057
029	グレートQ	—
030	銀色コウモリ	—
031	黒色コウモリ	—

※表中「Pick Up」欄のページは、該当するキャラクターの設定画が紹介されているページを表わします。

Numbering Character Introduction
No.001~No.031

Character No.001
レニ・カーティス

屈強そうな見た目とは裏腹に、家事全般から事務所の経理までこなし、恩人であるジョニーを影から支えている有能な男性。

Character No.002
ギルバート

モンスターの研究に没頭し、「窓」の力を追い求めているアーカム大学教授。本名、経歴など一切が不明な不気味な存在。

Character No.003
ジェラール・マジメル

あらゆる場所に出没する、中性的な行商人。以前は欧州で活動していたが、新たな相方とともにアメリカ大陸に進出してきた。

Character No.004
バイゲン

愛用のバイクにまたがって、ジェラールとともにアメリカ中を旅している彫金師。特定の男性客に色目を使う変わった趣味の持ち主。

Character No.005
マーロウ・ブラウン

エリック劇場の小部屋に隠れ住んでいた、複数の傷害、殺人未遂事件の容疑者。ジョニーの父・グラハムの知人らしいが……？

Character No.006
レディ(謎の女)

エミグレの儀式によって生まれた、純粋なマリスの魂。本能に従い、各地の遺跡に封じられたマリスを解放すべくさまよっている。

Character No.007
キラー(謎の男)

全米で指名手配を受けている凶悪犯。レディに助けられた際にその力の一部を授かり、以降、行動をともにしている。

Character No.008
リングの魂

すべての運命を司る、ジャッジメントリングの意思(新米)。見た目では分からないが、どうやら「あや」という女の子らしい。

Character No.009
リングの魂の父親

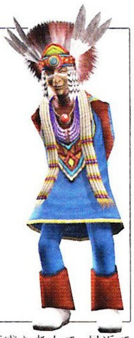
かれこれ40年、ジャッジメントリング業界で働いている、あやの父親。娘のことになると、良くも悪くも人が変わってしまう。

Character No.010
フォーリー・ハートマン

アーカム大学の体育講師。合衆国歩行愛好協会の教官としての顔も持ち、歩数計の成果によって、褒美としてアイテムをくれることも。

Character No.011
ゾンタ

グランドキャニオンに集落を構える、ガダ族の年若き族長。シャナイアとは親同士が決めた許婚で、彼女の旅の手助けをしてくれる。

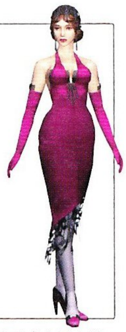


Character No.012
ナヴォチ

ガダ族の薬師。好奇心旺盛な老人で、最近ではUMAの捕獲に強く興味を持っており、ナタンにUMAの捕獲を持ちかけてくる。

Character No.013
マサトシ・モレノ・ヤマグチ

ジョニーにスナップ交換を持ちかけてくる謎の男性。若かりし頃は、3年連続スナップマスターの栄光をつかんだことがある人物。



Character No.014
エドナ・カポネ

アル・カポネの妹。リカルドとは恋人同士だったが、ある事件をきっかけにレディの力の一部を授かることとなる。

Character No.015
リカルド・ゴメス

指先から奏でる曲で人々を魅了するマリアッチ。エドナとの出会いがきっかけで、シカゴに住むようになったが……？

Character No.016
アルフォンソ・カポネ

シカゴの裏社会を牛耳るマフィアのボス。まだ若年だが、裏社会で彼に逆らうものはほとんどいないほど恐れられている。

Character No.017
エリオット・ネス

いかなる凶悪犯罪者を前にしても、常に冷静沈着な態度を崩さないエリート捜査官。アル・カポネの永遠の好敵手。

Character No.018
ロイ・マクマナス

アイリッシュギャングの親玉。カポネ暗殺を謀るなどなかなかの策略家だが、求婚を断られた相手に銃を向けるような激情家の一面も。

Character No.019
ロジャー・ベーコン

ヒルダとともにロズウェル研究所に囚われていたヘンな生き物。その正体は前2作にも登場した700年の時を生きる偉大な魔術師。

Character No.020
ルーサー・ストレンジ所長

宇宙人襲来に備え、資材を投じて研究を続ける科学者。無関係の人を監禁するなど、犯罪一歩手前まで足を踏み入れている危険人物。

Character No.021
くのいちのブリトニー

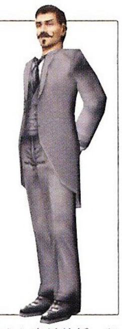
フランクと志を同じくするブロンドのくのいち。美しい素顔の下には悪魔の本性を隠し持つ。ちなみに本名はブリトニー・小林。

Character No.022
アン・ラフィート

カリブ海を根城にする、ラフィッツ海賊団の船長。気のいい団員たちに囲まれて、元気いっぱいで海賊稼業に勤しむ少女。

Character No.023
ルシマール・オリベイロ編集長

リオデジャネイロスポーツ社の屋台骨を支える編集長。特殊な事件ばかりをスクープしてしまう、ある意味、強運の持ち主。



Character No.024
ハワード・ラヴクラフト教授

最近アーカム大学にやってきた客員教授。記憶の中のモンスターを具現化させるという不思議な特技を持つ人物。

Character No.025
ロロマ

モアナ村に住む、けなげで明るい女の子。持ち前の元気の良さで、村の長老であり、曾祖母であるオカナガンを色々と手助けしている。

Character No.026
オカナガン

占術に長けた、モアナ村の長老。部族が負う重大な使命を、語り部として後世に伝える責務を自らに課している。

Character No.027
グラハム・ガーランド

すでになくなっている、ジョニーの父。家でも職場でも常に厳格な人物だったが、2人の子供には、非常に深い愛情を注いでいた。

Character No.028
撫裸汁忍者の里・頭領

撫裸汁忍者の里を統べる頭領。愛される忍者を目指し、里のテーマパーク計画にも力を注いでいる。ちなみに本名はケイン・渡辺。

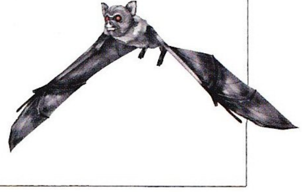
Character No.029
グレートQ

素顔を怪しい仮面に隠した漢寿司店主。実はその正体は、ヒルダの兄であり、前作でも活躍したヨアヒム・ヴァレンティーナ。

Character No.030
銀色コウモリ

「福引協会」会長も務めているヒルダの二番目の兄。ヨアヒム、ヒルダの間に挟まれて、何かと損な役回りを演じることが多い苦労人。

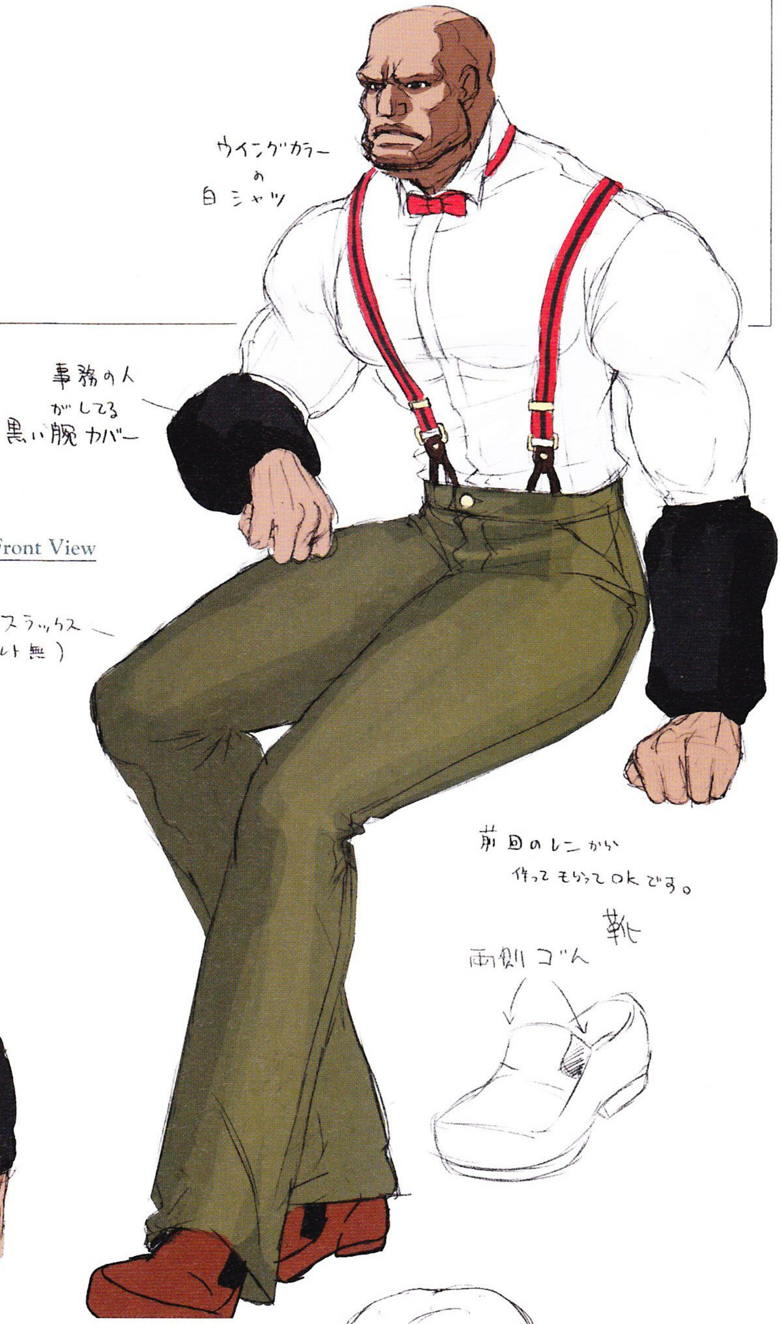
Character No.031
黒色コウモリ



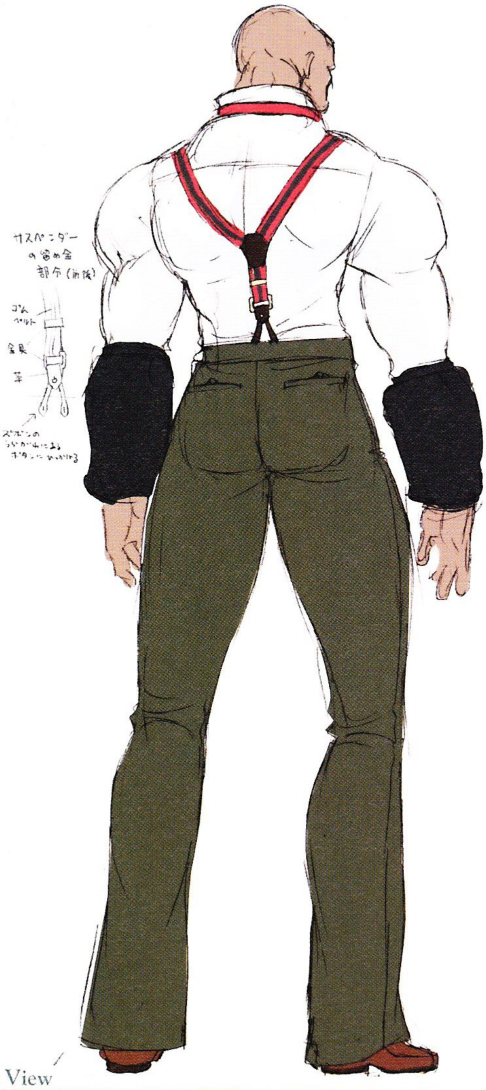
千年の時を生きる原初の吸血鬼で、ヒルダの祖父にあたる存在。なお古い時代の人なので、コウモリ姿では人間語を話せないらしい。

レニ・カーティス

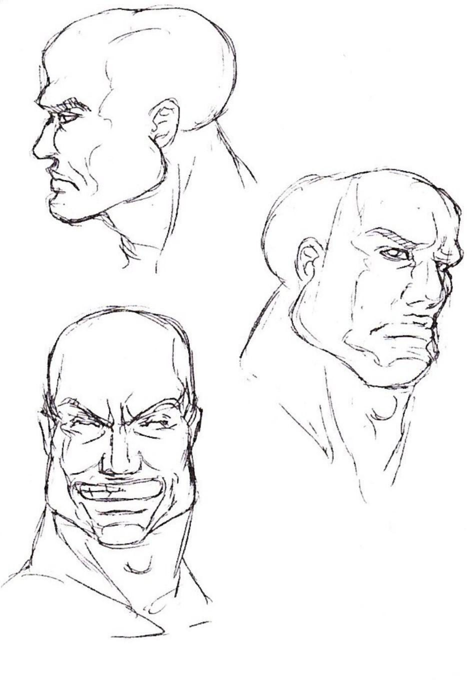
瀕死のところをガーランド家のジョニーによって助けられた巨漢の戦士。以降は、執事としてガーランド家に身を置き、現在はジョニーに仕えている。性格は前作と同じく正直者でお人好し。ワイシャツにスラックスという出で立ちは前作とは大幅に異なるが、その屈強な肉体は健在だ。



Front View



Rear View



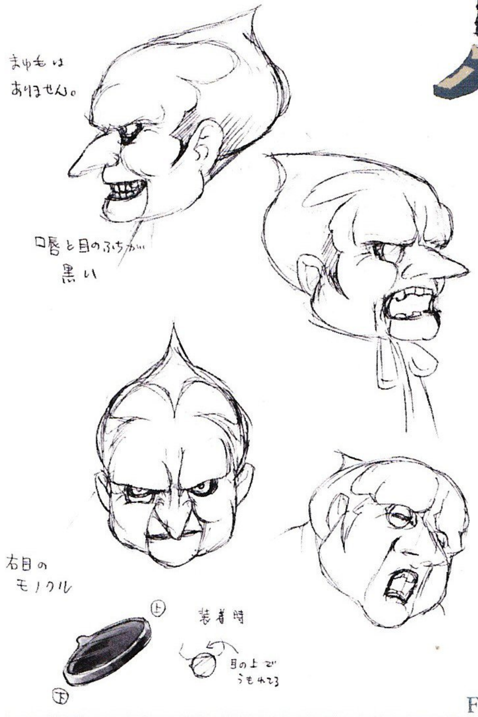
Face Pattern

ギルバート

マリスの力を研究している大学教授。レディを利用し、より大きなマリスの力を手に入れようとしている。そのアンバランスな体型もさることながら、特徴のある髪型と異様に高い鼻、右目のモノクルが印象的。ちなみに、初期段階では別パターンの彩色も考えられていたようだ。

Front View (& Initial Satting)

Rear View



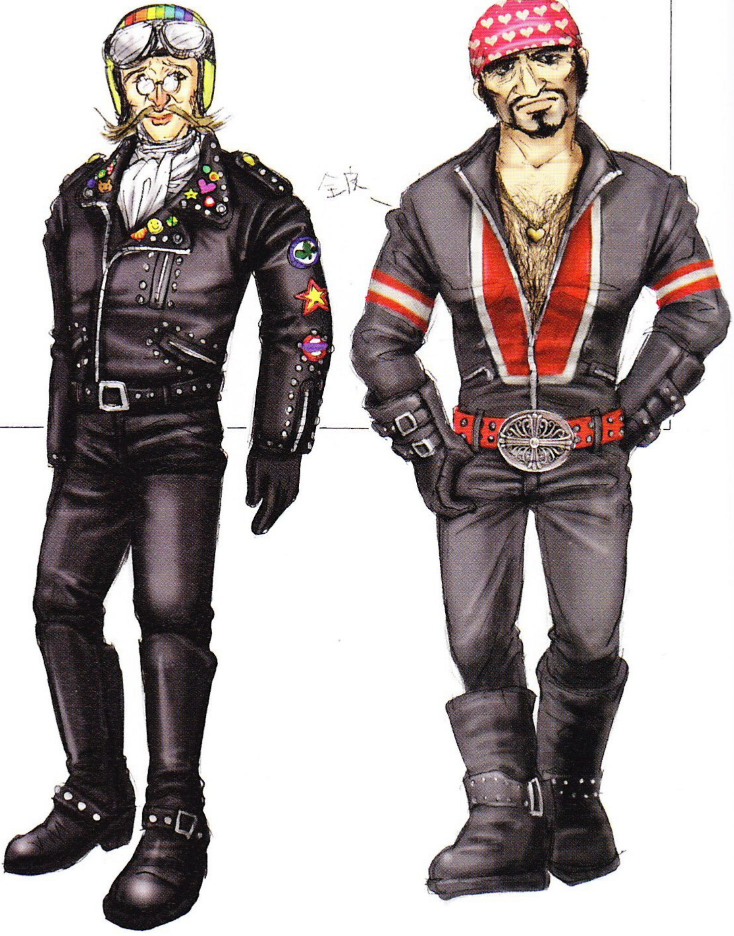
Face Pattern & Monokel

Character No.003 & 004

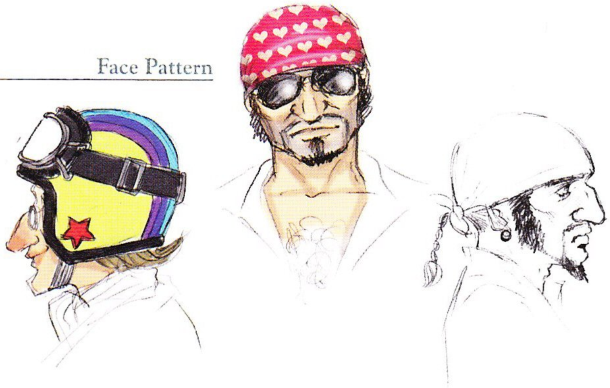
ジェラール・マジメル&バイゲン

前作にも登場したジェラールと、新たな相棒・バイゲンのコンビ。本作の舞台がアメリカということもあってか、ジェラールは前作とはうってかわってライダースーツに身を包んでいる。ちなみにこのコーナーでは、この2人のキャラクターに合ったアヴァンデザイン(前衛的なデザイン)での紹介となっている。

Front View



Face Pattern

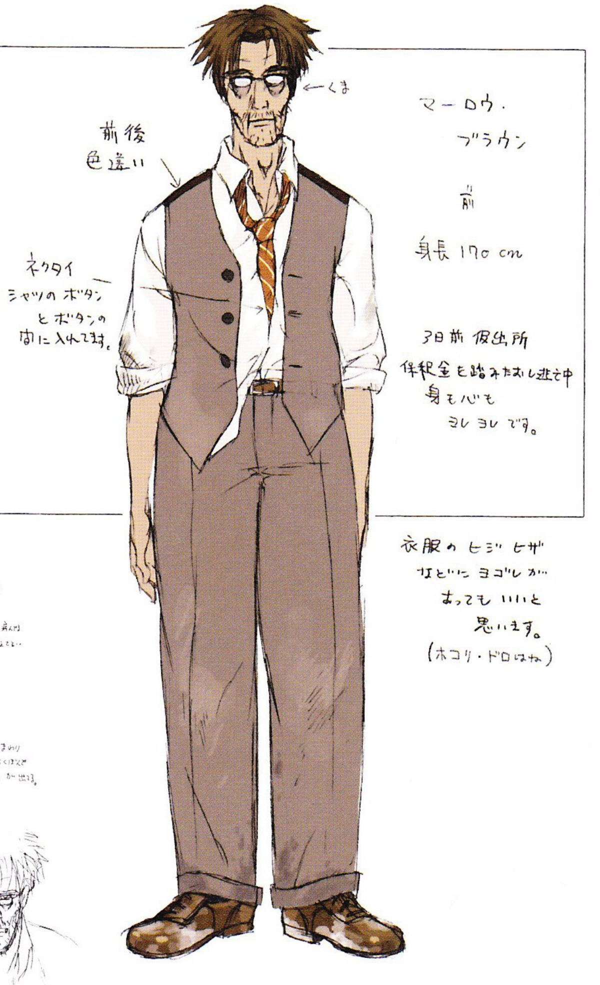


Character No.005

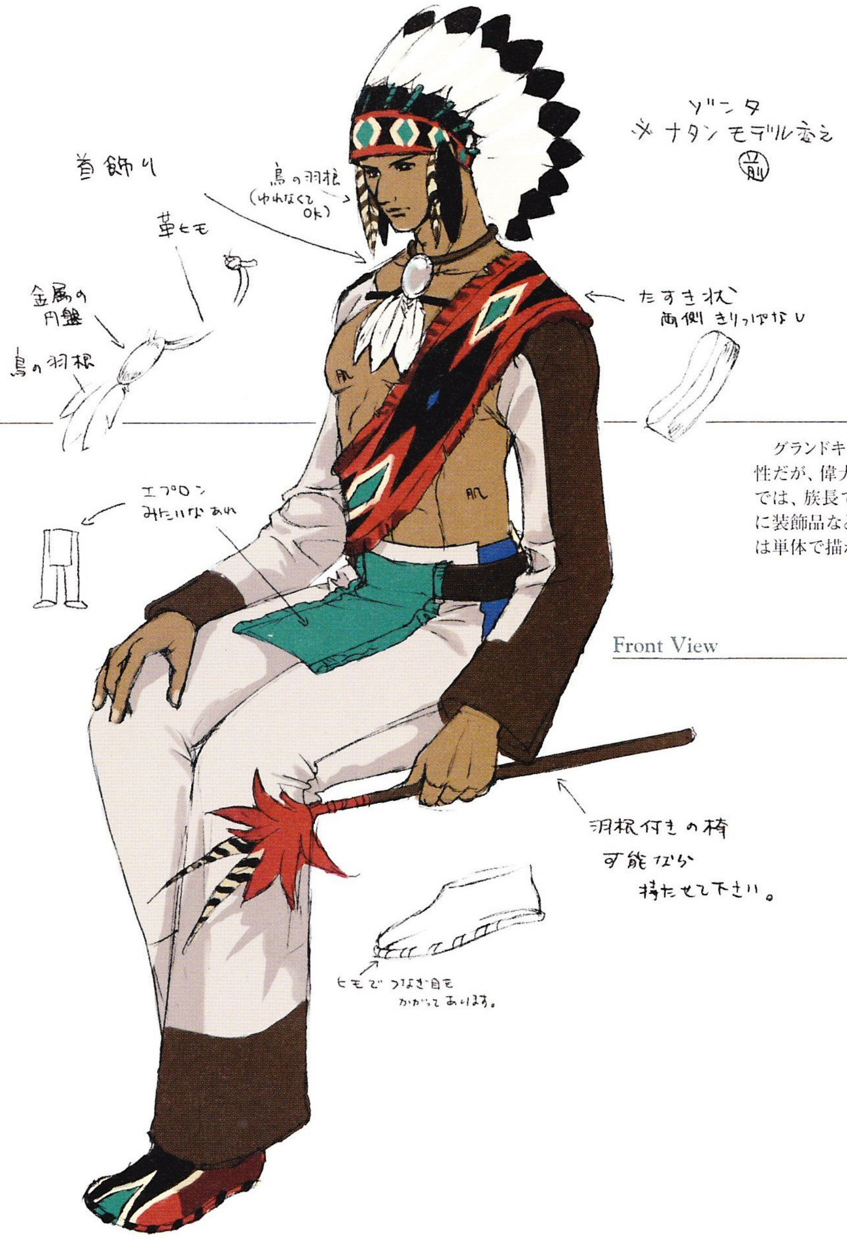
Rear View

マーロウ・ブラウン

ジョニーの父・グラハムをそそのかし、死者を蘇らせる禁断の秘術「エミグレの儀式」を試みさせた黒魔術師。儀式は半分成功したが、その代償に彼は正気を失ってしまう。その「正気を失った」人間であること表現するためか、設定画には衣服の汚れや着崩しかた、表情に関する指定が数多く書き込まれている。



Front View & Face Pattern

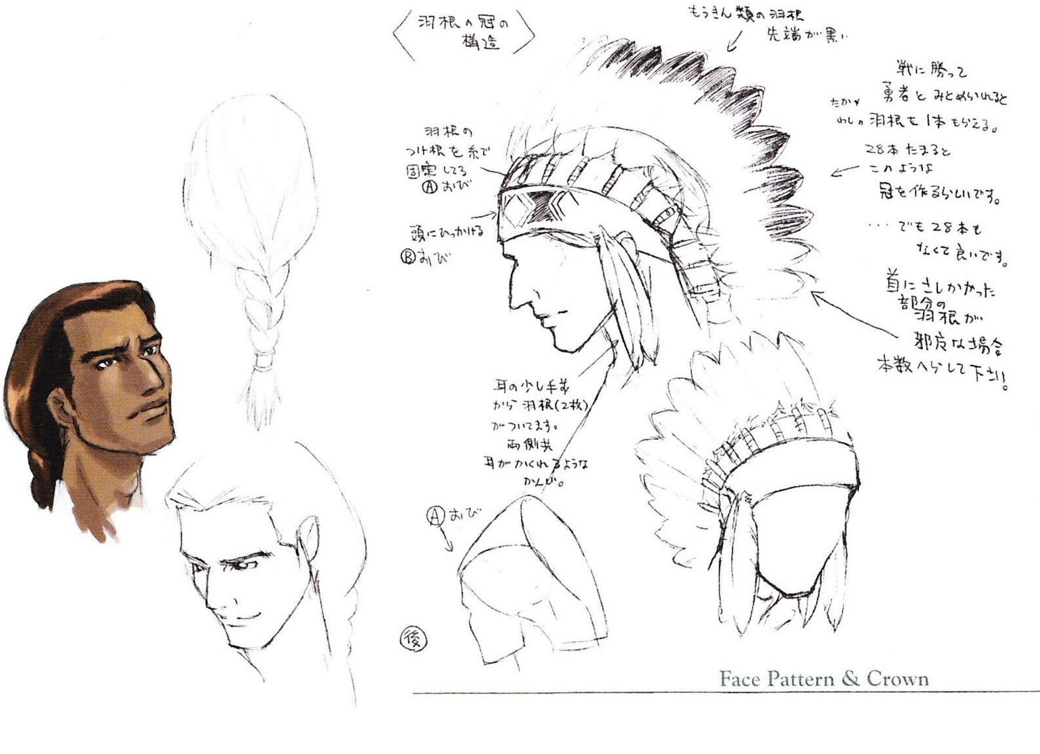


Front View

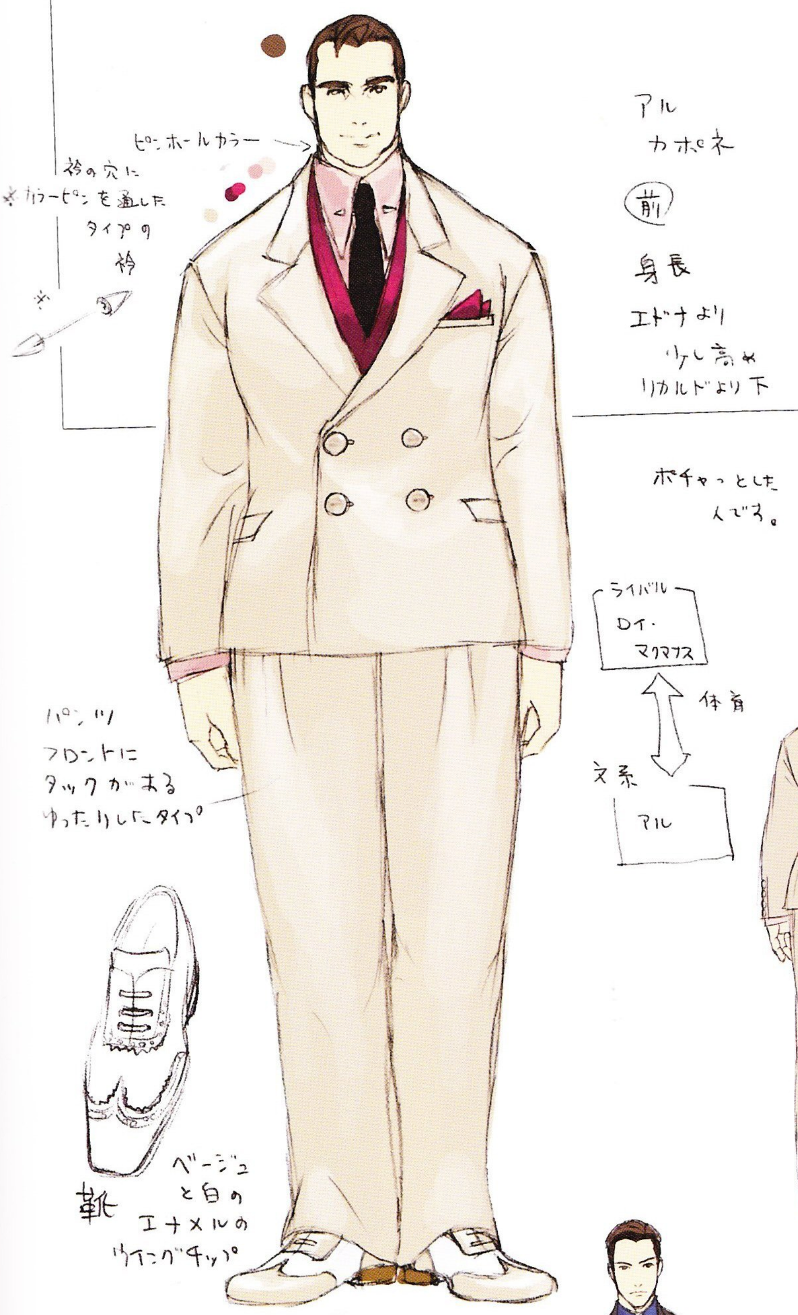
ゾンタ

グランドキャニオンに集落を構える、ガダ族の若き族長。聡明な男性だが、偉大だった父にわずかな劣等感を抱いている。デザイン上では、族長であるためか装飾品が多いのが特徴的。前面の設定画に装飾品などの指定が書き加えられているほか、羽根の冠については単体で描かれたうえで、詳細な指定が書き加えられている。

Rear View

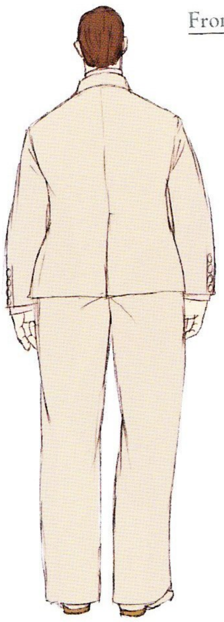


Face Pattern & Crown

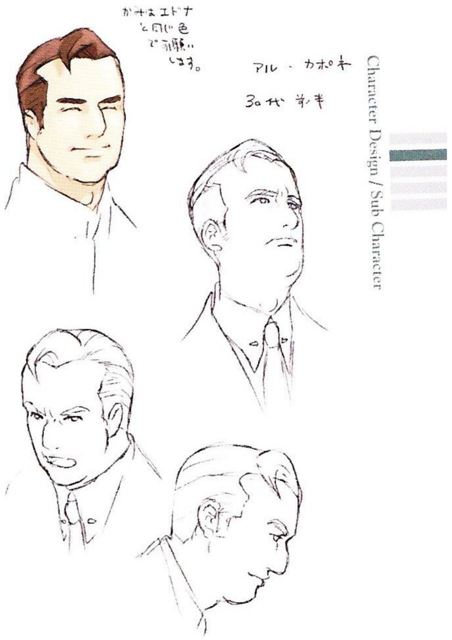


アルフォンソ・カポネ

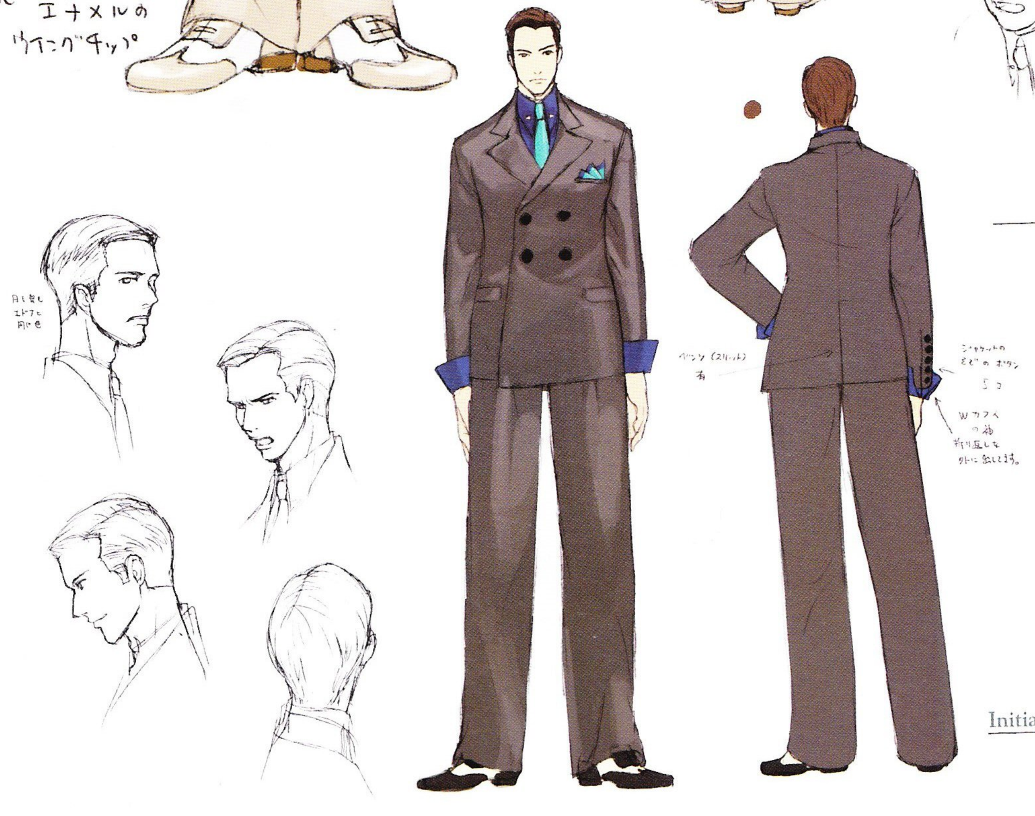
シカゴを牛耳るマフィアのボス。法に照らし合わせれば間違いなく「極悪人」だが、身内に寛容でカタギには決して手を出さないことから、街の住人には慕われている。デザインもさることながら、カポネの柔らかい表情が印象的。ちなみに初期段階の設定案では、左下のようにスタイルのよい青年として描かれていたことも。



Front / Rear View



Face Pattern

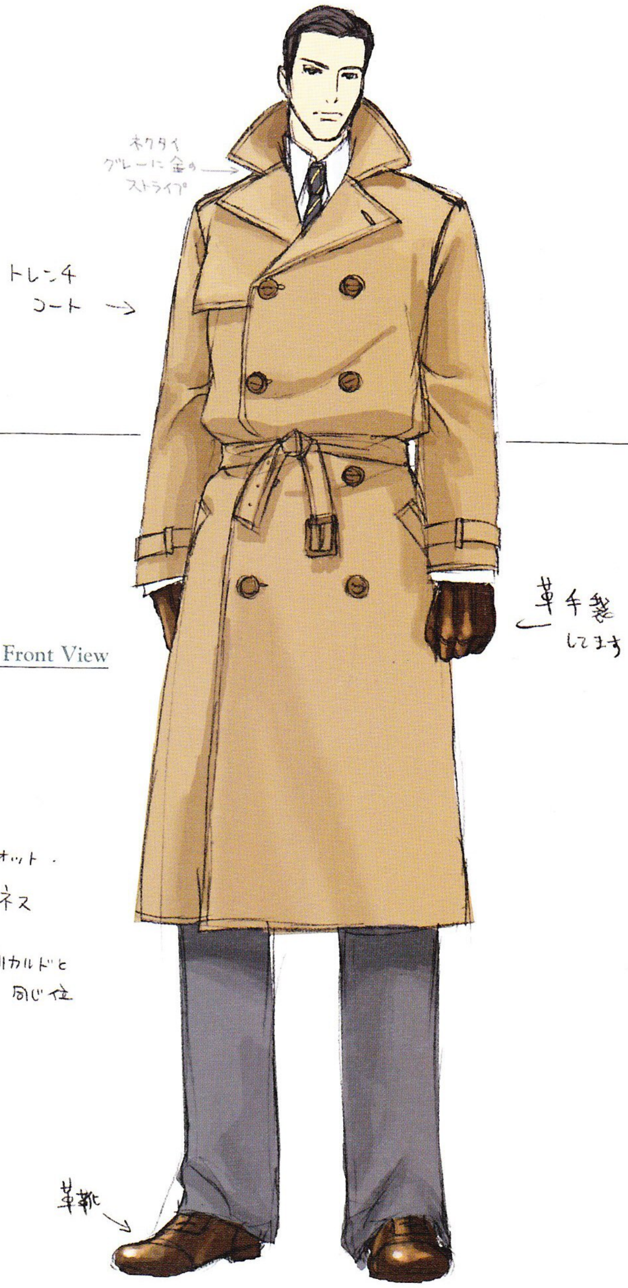


Initial Setting

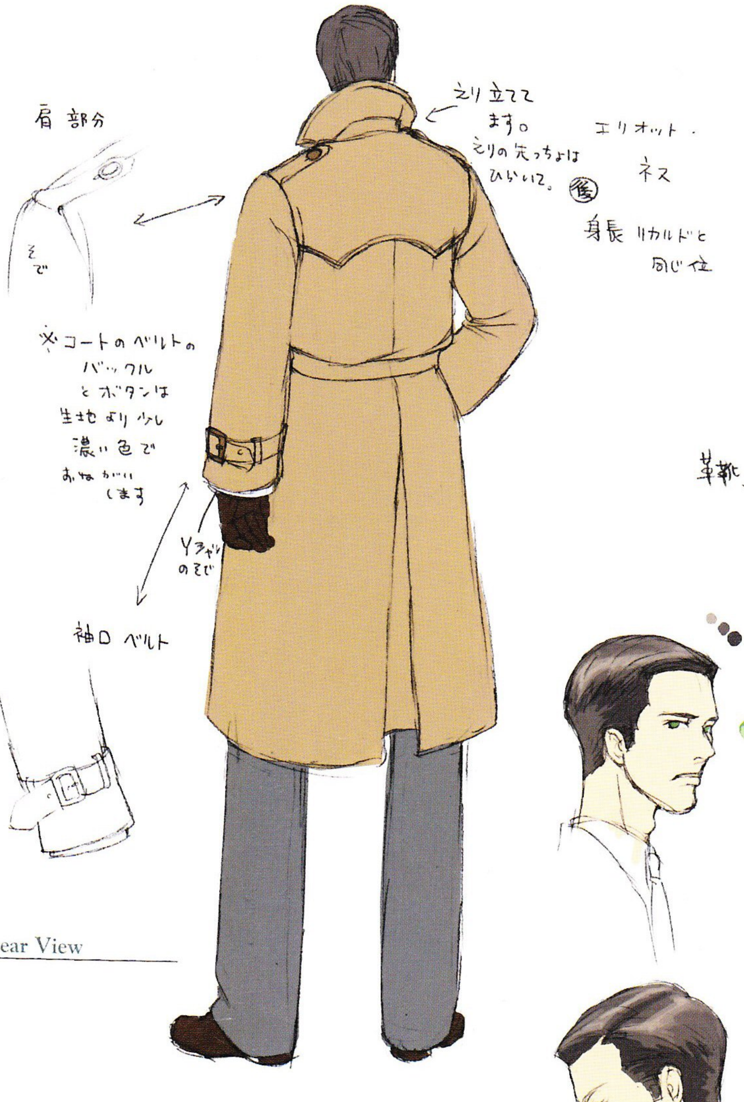
Character Design / Sub Character

エリオット・ネス

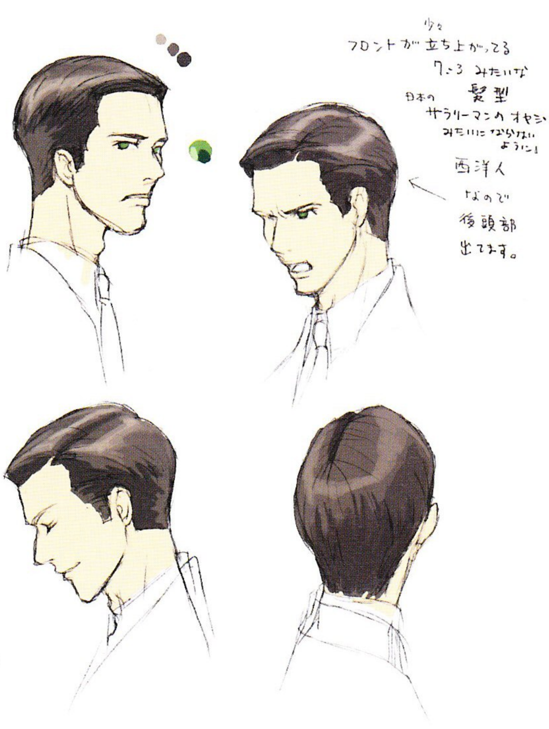
のちに「アンタッチャブル」と称されるエリート捜査官でアル・カポネとは好敵手だが、それゆえに互いを認め合ってもいるという奇妙な関係。トレンチコートに皮手袋という捜査官らしい出で立ちで描かれている。なお、イメージが近かったためか、キャラクターデザインはアル・カポネの初期設定案を踏襲したものとなっている。



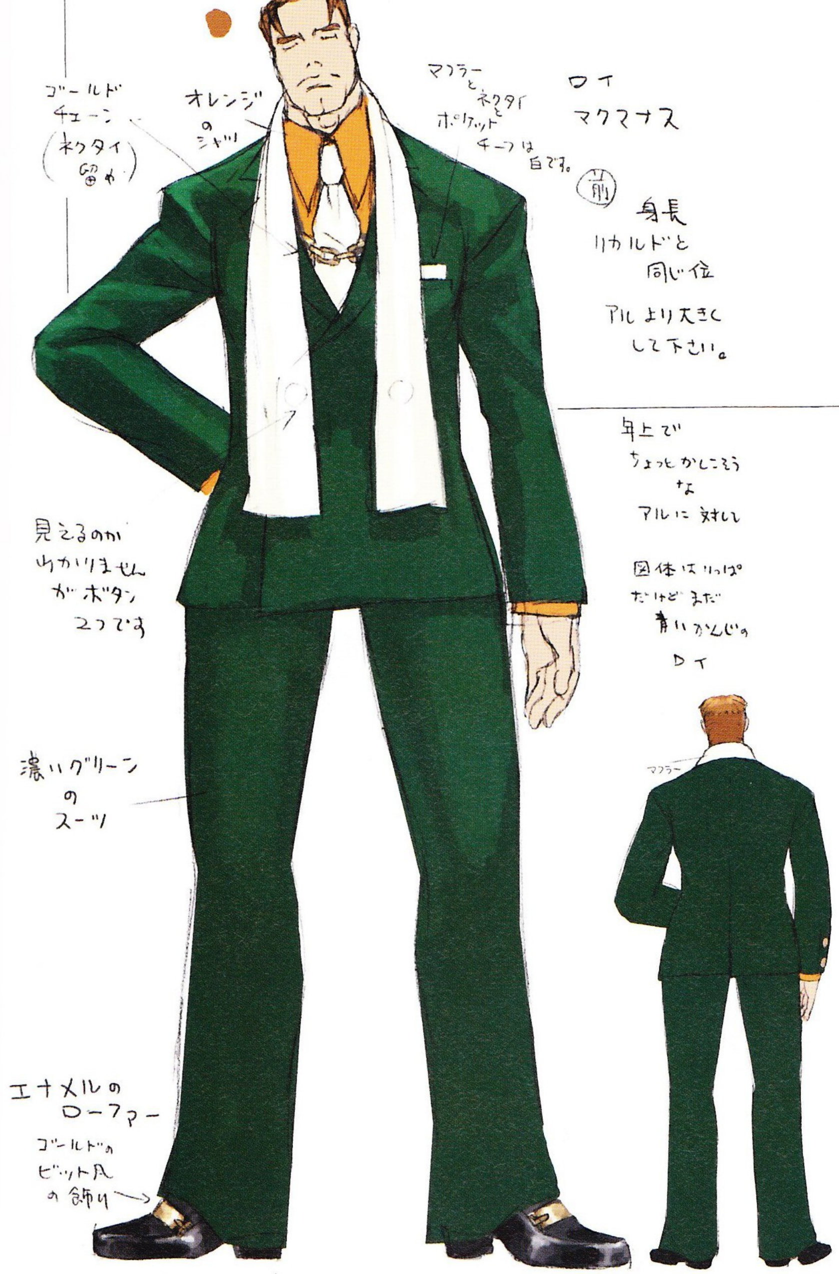
Front View



Rear View



Face Pattern

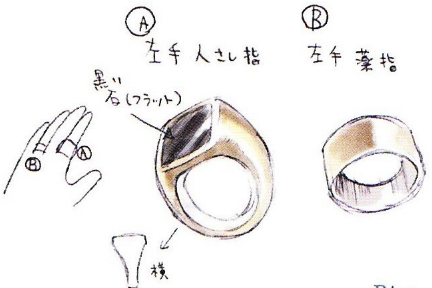


ロイ・マクマナス

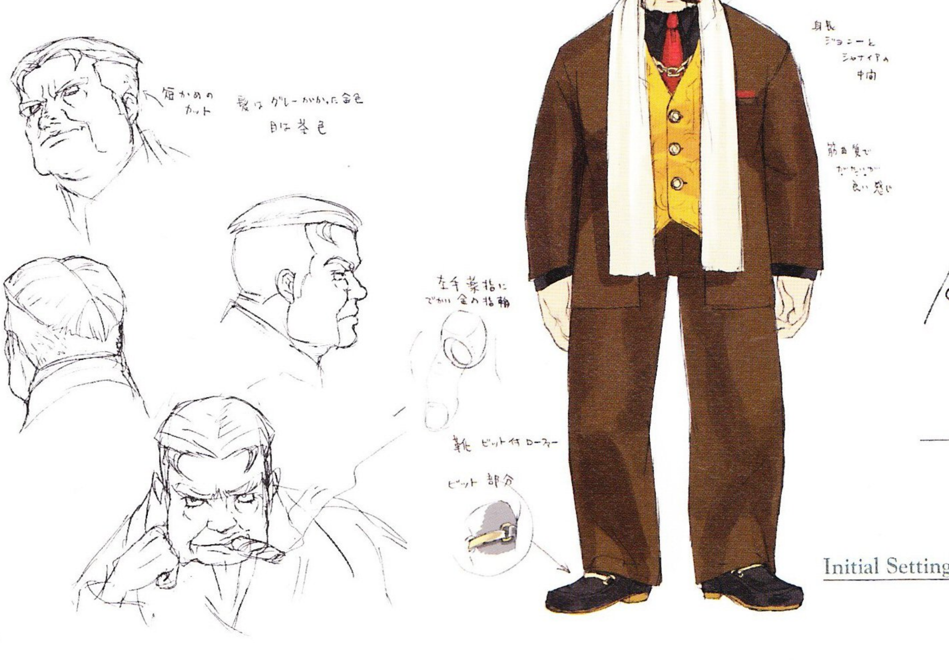
シカゴの南側を手中に収めているアイリッシュギャングの親玉。その高圧的な支配体制には、多くの者が不満の声を漏らしている。本人は冷徹な策略家を気取っているが、アツくなると自制がきかなくなる一面も。ちなみに初期段階の設定案では、カポネとは逆に、いかにもギャングといった雰囲気の中年男性として描かれていた。

Front / Rear View

Face Pattern



Ring



Initial Setting

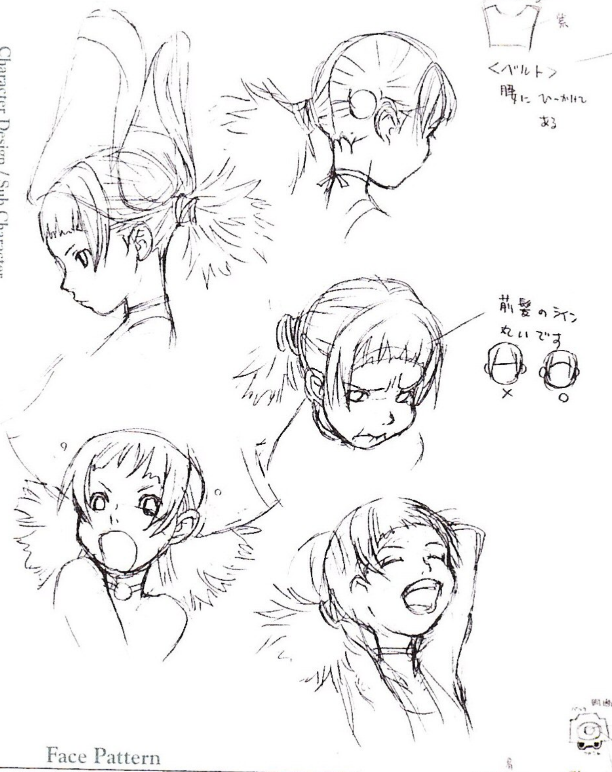
Character No.022

アン・ラフィート

海賊団のちびっこ船長。8歳の女の子にしては、丁寧でしっかりとした言葉遣いで話すが、時折「海賊らしい」恐ろしい行動に出ることも。初期の設定ではパーティメンバーとして旅に同行する予定だったためか、設定画の数が豊富だ。ちなみに下段の初期設定案には、お供(?)のロボットも描かれていた。

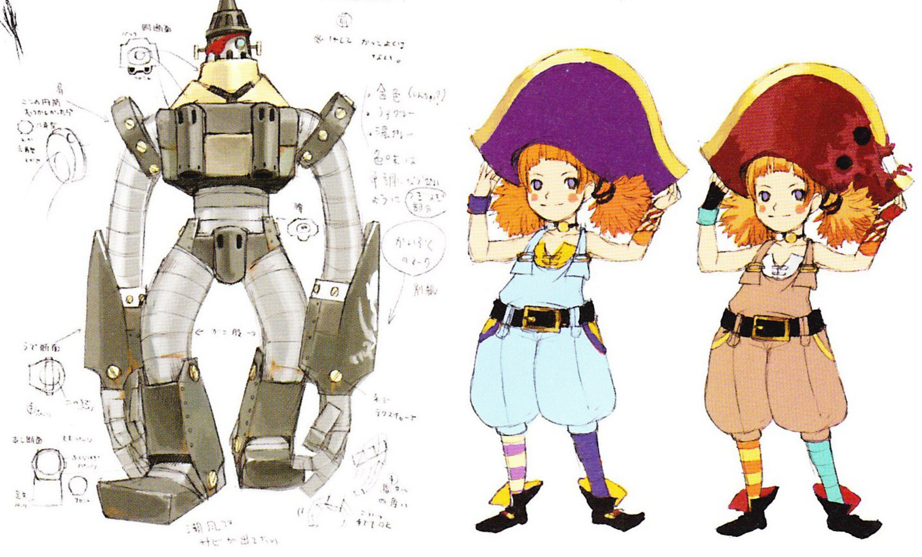
Front / Rear View

Character Design / Sub Character

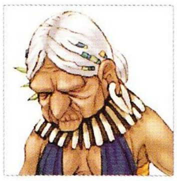


Face Pattern

Hat



Initial Setting

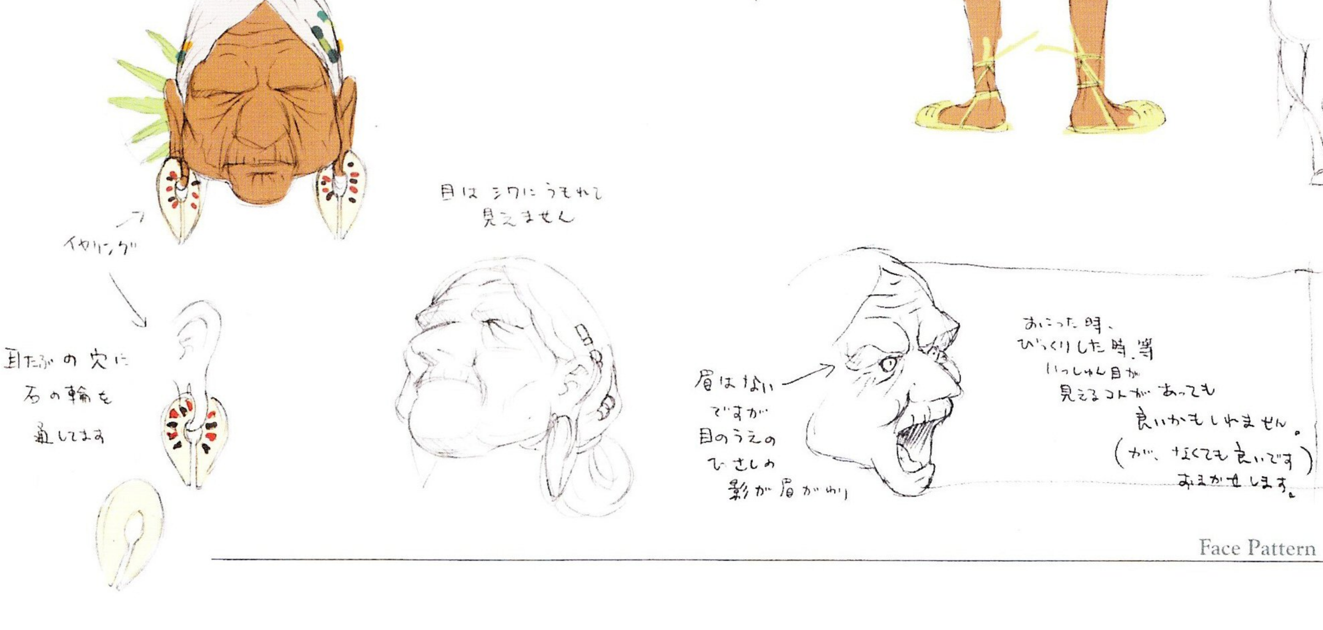


オカナガン

遠い南海の島にある、モアナ村の長老。長年蓄えた知識と、精霊から言葉を貰い受ける古術師の力をもち、齢百を数える。今でも村人たちを導き続けている女性。設定画の段階では、「呪術的なモノが付いた杖」を手にしていたうえに、下段右のような、ゲーム中では見られない表情なども描かれていた。

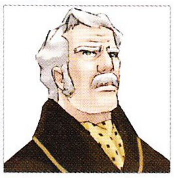
Front View

Rear View



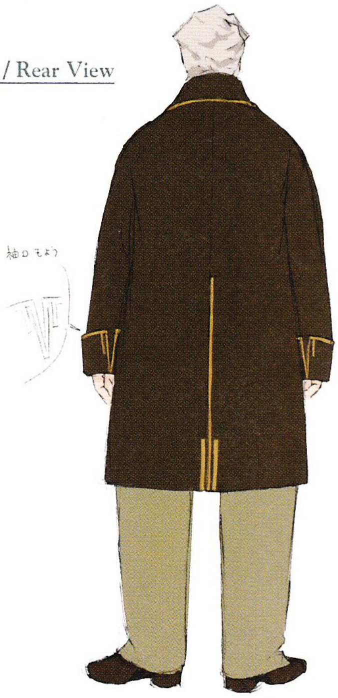
Face Pattern

Character No.027



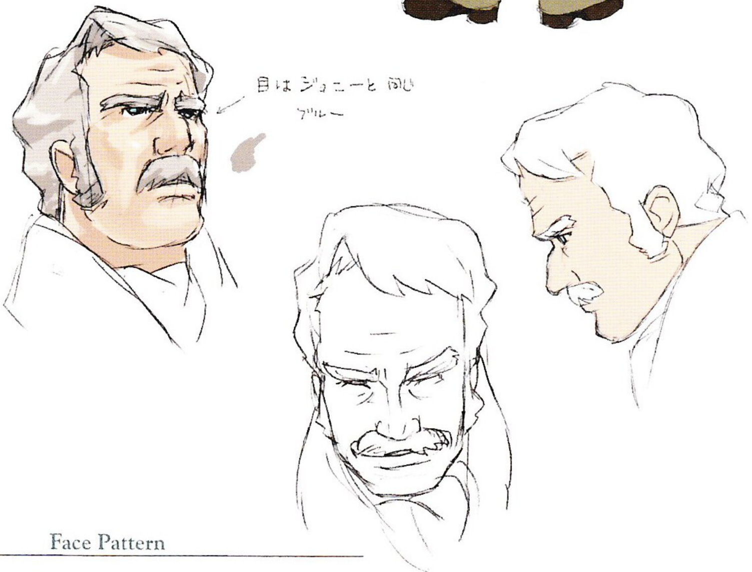
グラハム・ガーランド

三年前になくなったジョニーの父。表情集からは、彼の厳格さと優しさが見て取れる。特に2人の子供への愛情は深く、それゆえにマーロウの力を借り、死者を蘇らせる禁断の秘術を施す。作品中に登場した記念写真（下段）からも、その愛情の深さがうかがえる。



Front / Rear View

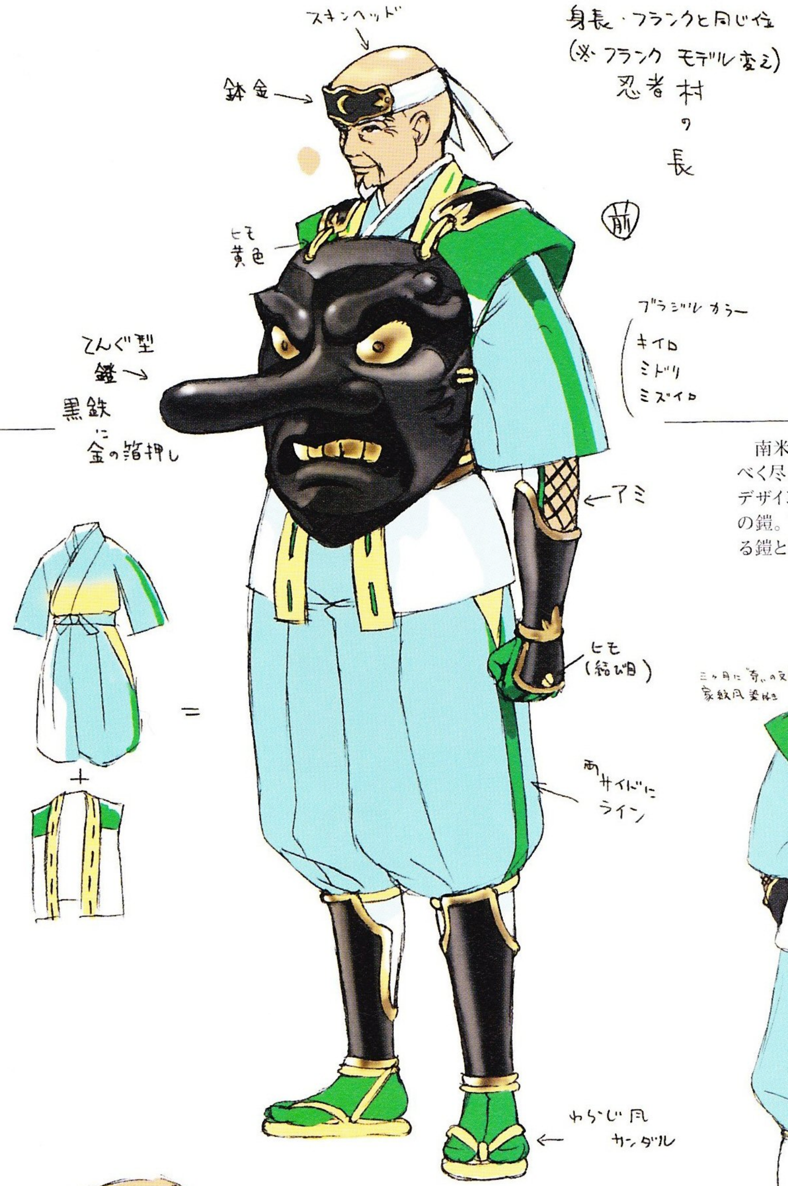
Character Design / Sub Character



Face Pattern

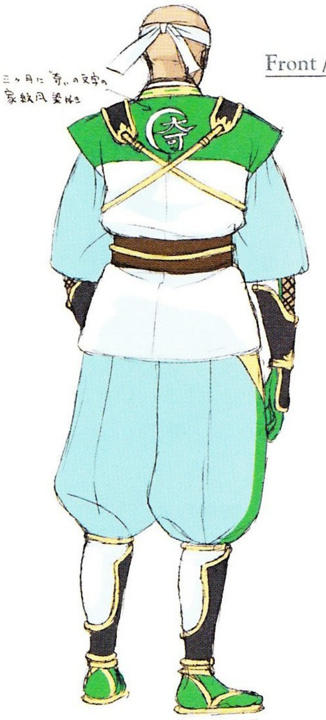
Photograph

Character No.028

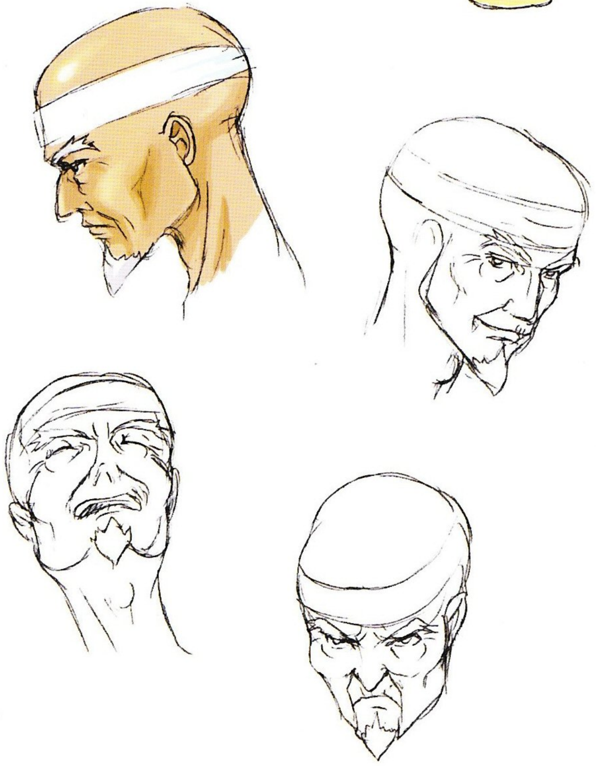


撫裸汁忍者の里・頭領

南米にある撫裸汁忍者の里の頭領で、世界の平和を裏から守るべく尽力している正義の人。ただ、意外に心が狭いところも……？デザインのポイントは、やはり黒鉄に金の箔押しという豪華な天狗型の鎧。下段右の初期設定の段階から、フランクの「般若」に対抗しうる鎧として「天狗」をかたどることが決まっていたようだ。



Front / Rear View



Face Pattern

Initial Setting

エクストラキャラクター

これまで紹介した登場人物以外にも、本作にはさまざまな協力者、敵対者、各地の住人などの個性的な面々が登場する。
ここでは、そんなエクストラキャラクターの原画を紹介する。

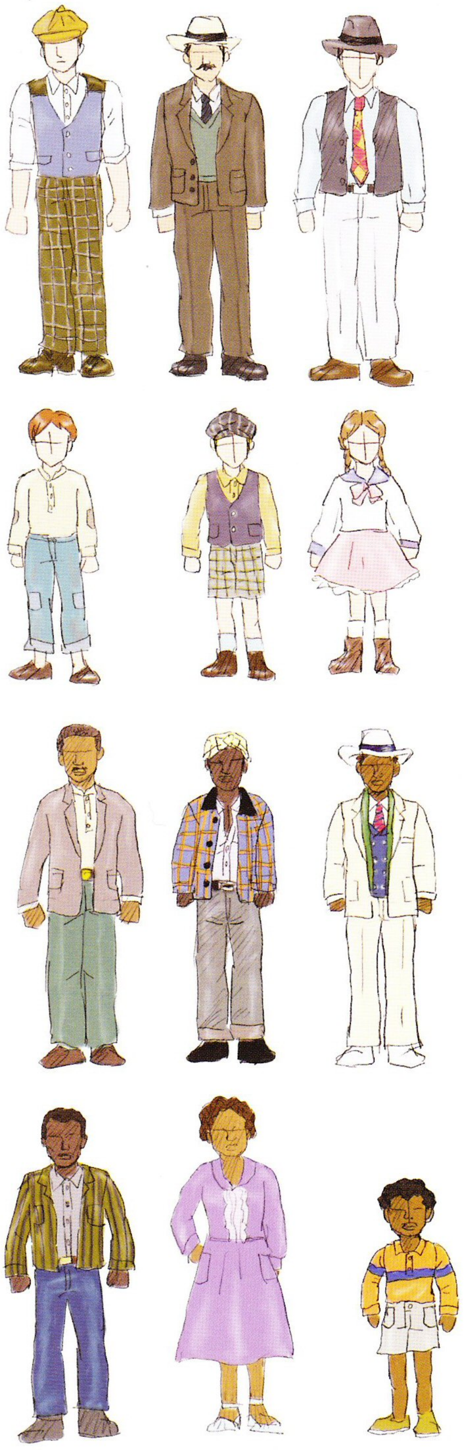
北米 — ニューヨーク

North America -- N.Y.

ニューヨークにはジョニーの探偵事務所があるアッパーウェストサイドのほか、チェルシー、ハーレムといった街がある。人種はさまざまだが、比較的現代的な服装のキャラクターが登場する。なおブルックリンのみは、エクストラキャラクターが登場しない場所となっている。

ゴロツキ

チンピラ



ニューヨーク住民

北米 — グランドキャニオン

North America – Grand Canyon

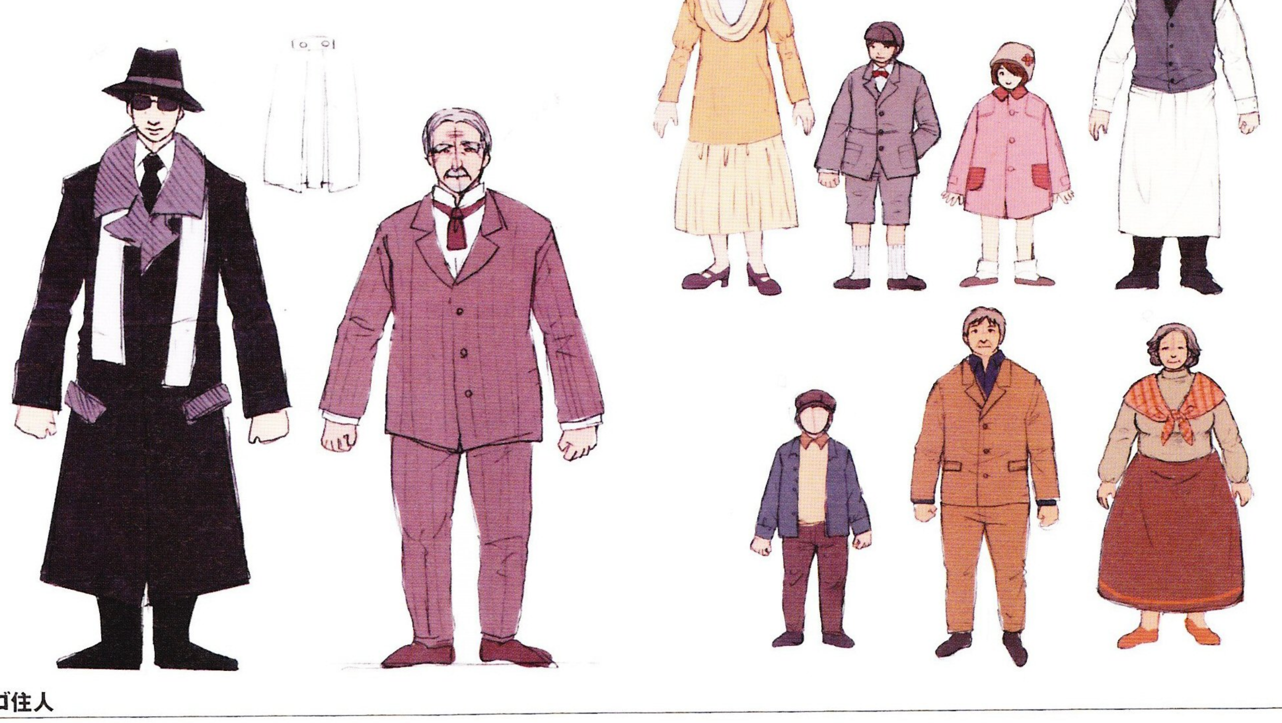
グランドキャニオンには基本的にシャナイアやナタンのように、ネイティブアメリカン独自の服に身を包んだキャラクターが登場する。ただし、その意匠は個々に異なっており、特に酋長や薬師などの特殊な立場にあるものについては、冠やフェイスペイントなどが非常に特徴的なものになっている。

グランドキャニオン住人

北米 — シカゴ

North America – Chicago

酒とジャズ、暴力が渦巻く街・シカゴ。ここではその街の状態を反映して、登場キャラクターの服装傾向が大きく分類される。一般人の服装は比較的ニューヨークに近いものだが、ナイトクラブに出入りする裕福な層はスーツやドレス、マフィア・ギャングに属するものは、スーツやロングコートを着用している。



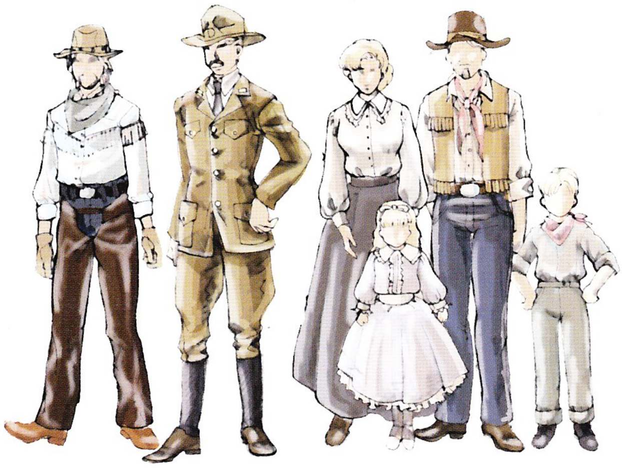
シカゴ住人

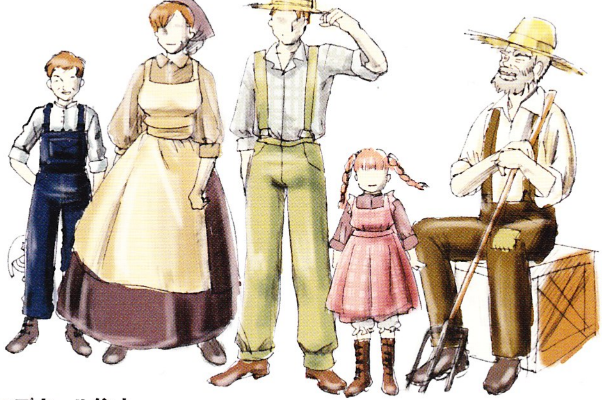
北米 — そのほかの地域

North America – Other Regions

　これまで紹介した街のほかに、北米にはラスヴェガス、ロズウェルといった街が登場する。振興の街・ラスヴェガスには下のヴェガスセレブのような華やかな服装のキャラクターが多く登場。一方のロズウェルには、「アメリカの片田舎の住人」といった感じのキャラクターが登場する。

ヴェガスセレブ





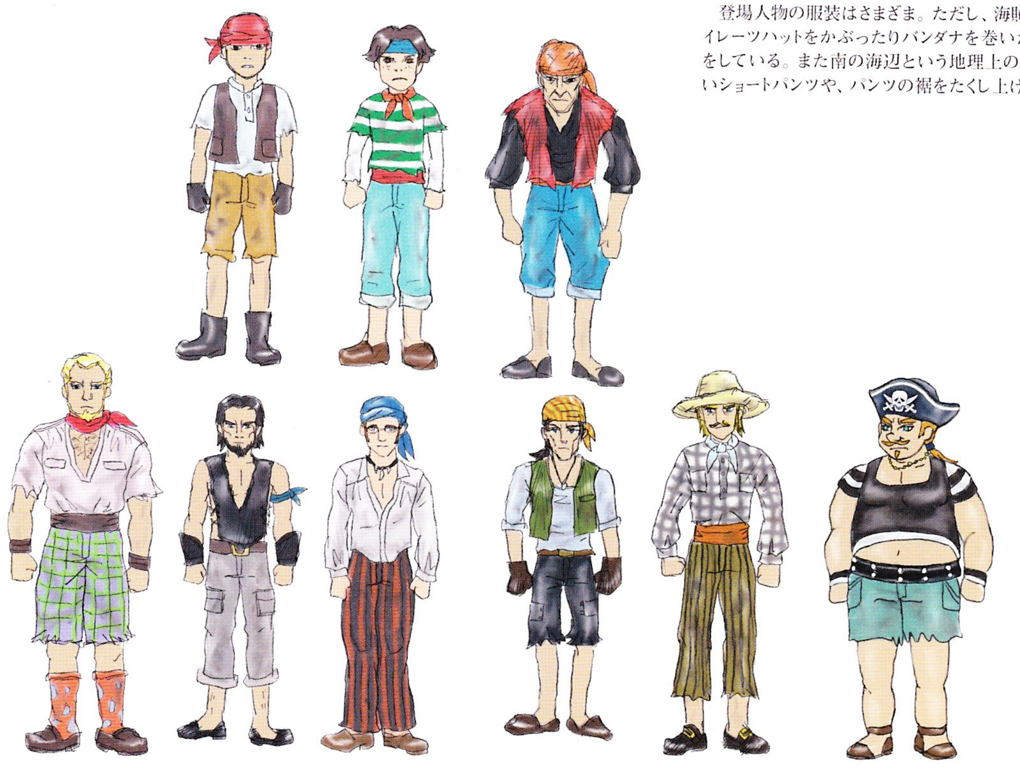
ロズウェル住人

Character Design / Extra Character

中南米 — カリブの海賊砦

Latin America – Pirate Fort of Caribbean

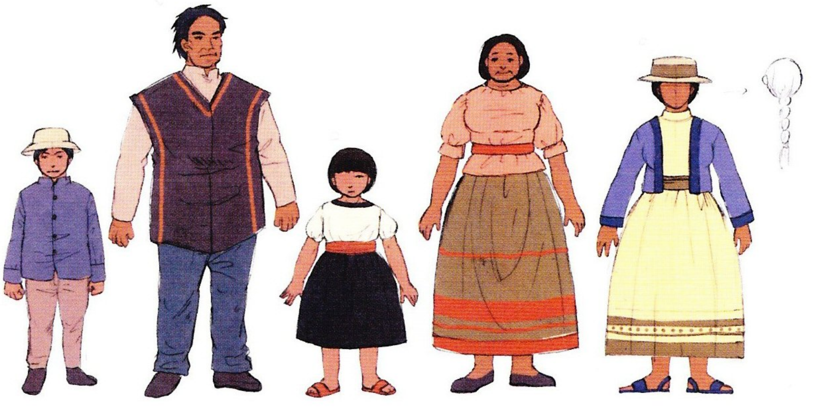
　登場人物の服装はさまざま。ただし、海賊の砦だけあって、それぞれがパイレーツハットをかぶったりバンダナを巻いたりと、一見して海賊らしい格好をしている。また南の海辺という地理上の理由からか、北米には見られないショートパンツや、パンツの裾をたくし上げている格好が見受けられる。



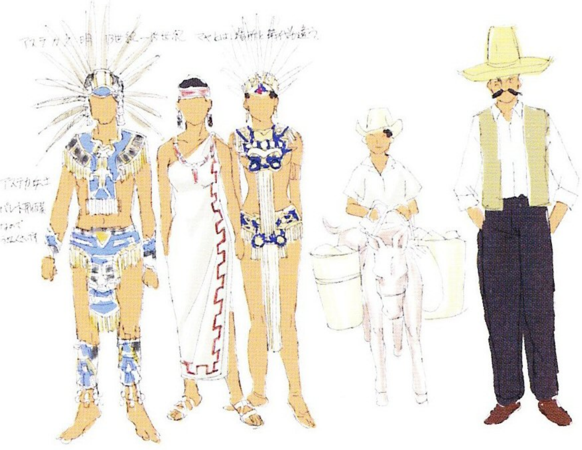
中南米 — そのほかの地域

Latin America – Other Regions

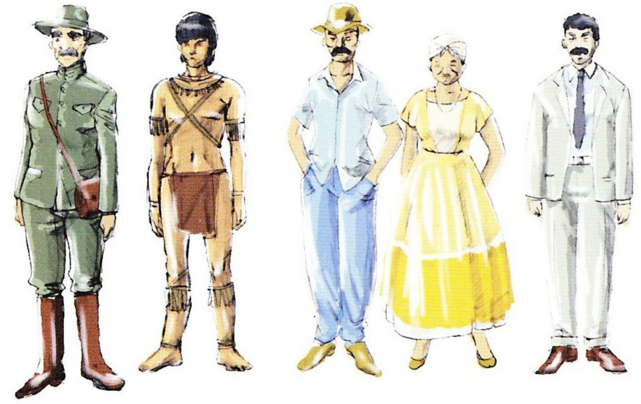
中南米にはマルケサス諸島（モアナ村）のほか、リオデジャネイロ、撫裸汁忍者の里といった特徴的な街、村が存在する。その服装は、比較的現代の各地の住人や、忍者のデザインと大差のないものとなっている。



マルケサス女性

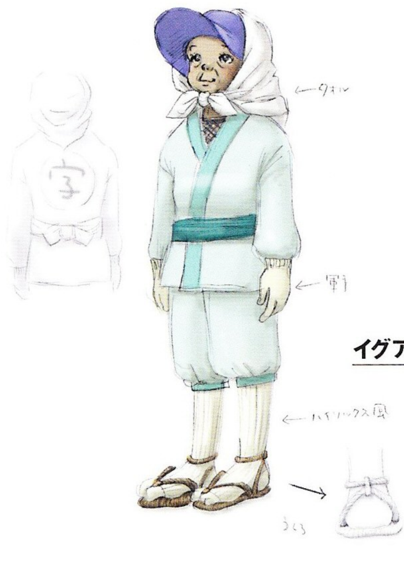


マルケサス兵士



中南米住人

忍者



イグアスの滝キャディー

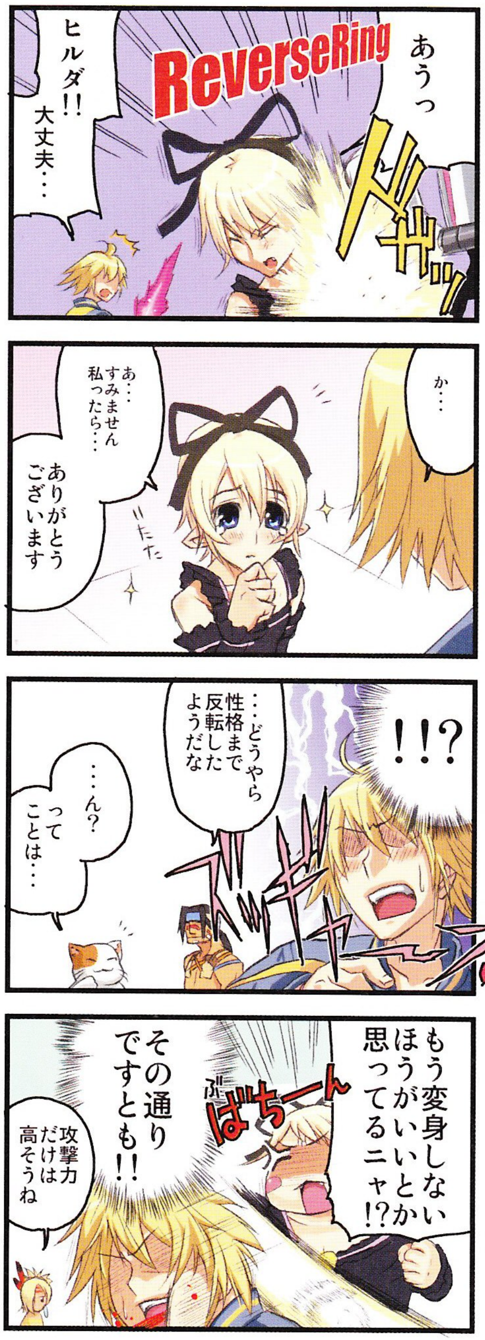
Shadow Hearts

ふろむ あなざぁ わーるど その2

注意：この物語はフィクションです。

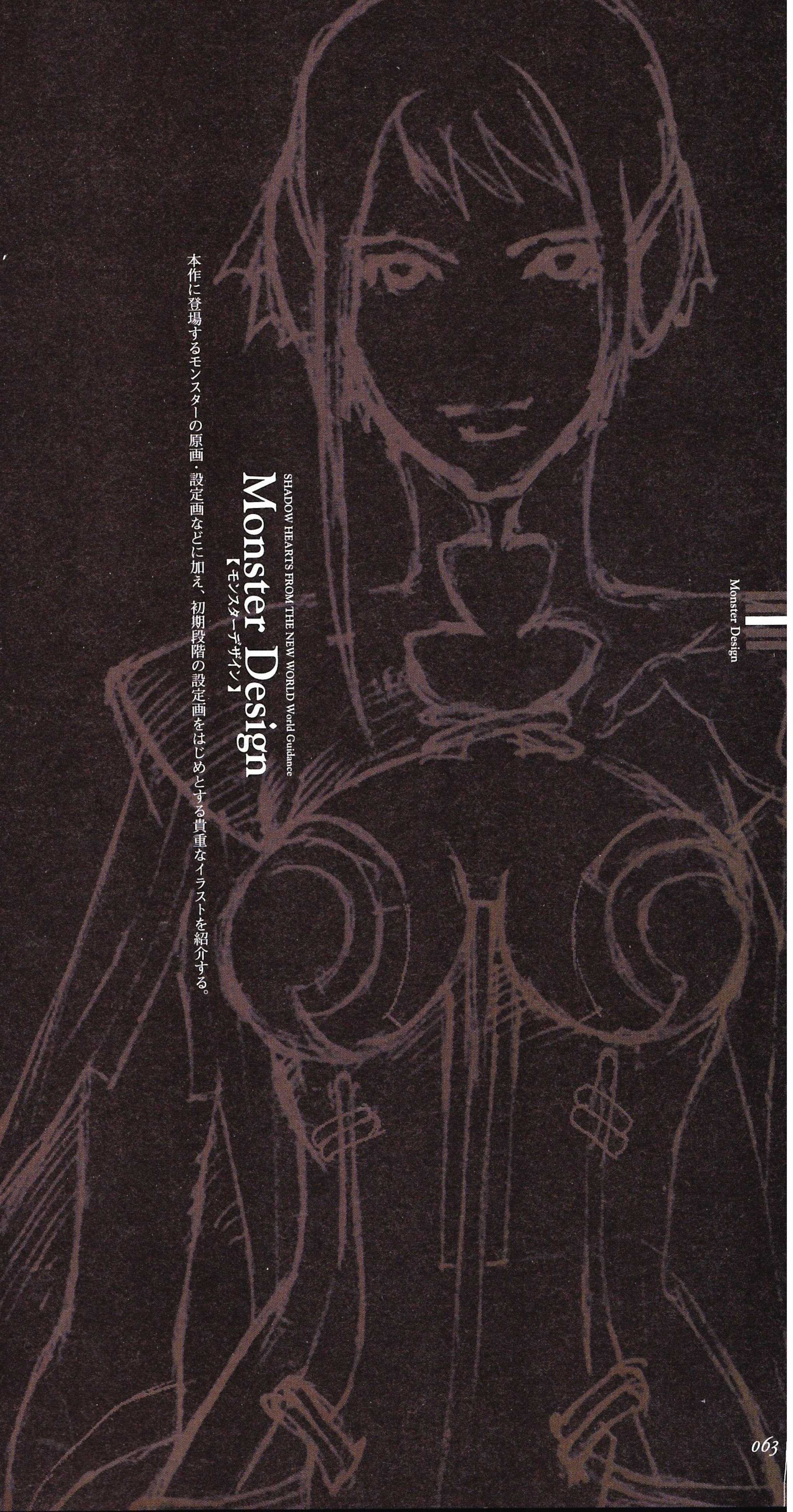
Illustration：azsa

逆転イッパツ魔



父さん すごい容器(壺)です

Comic 2



Monster Design

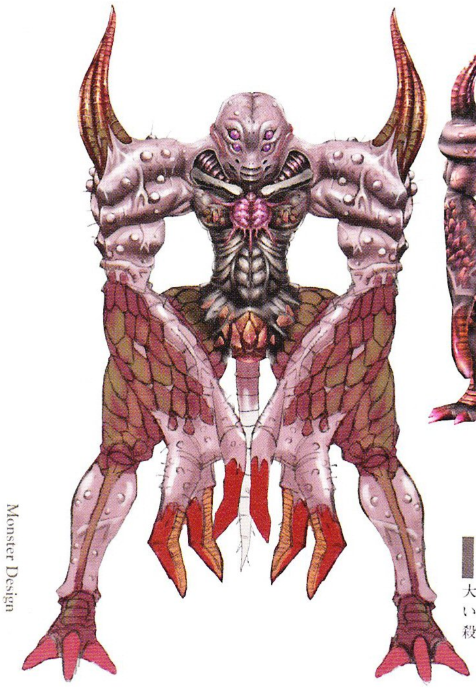
【モンスターデザイン】

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD World Guidance

本作に登場するモンスターの原画・設定画などに加え、初期段階の設定画をはじめとする貴重なイラストを紹介する。

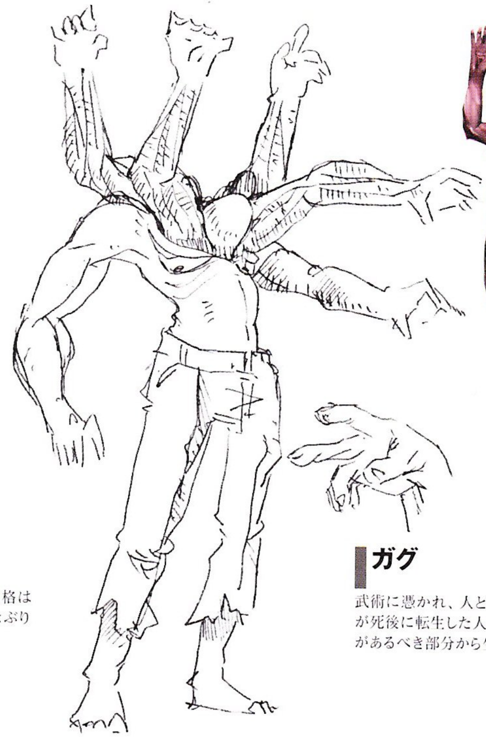
モンスターデザインⅠ

アメリカの各地でジョニーたちの前に立ちはだかる、個性的なモンスターたち。
ここでは本作に登場するモンスターの貴重なイラストを、ゲーム中のCG・設定とともに紹介する。



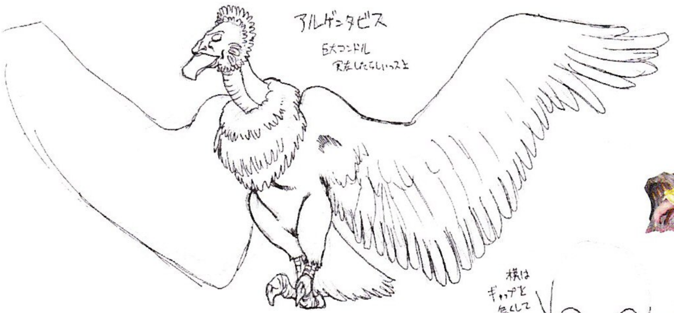
ディープワン

大きな手が特徴的な人型の魔物。性格はいたってどう猛であり、生きた獲物もなぶり殺してから食すほど殺りくを好む。



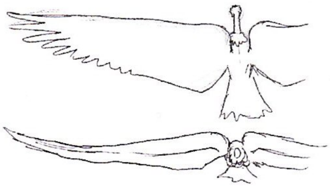
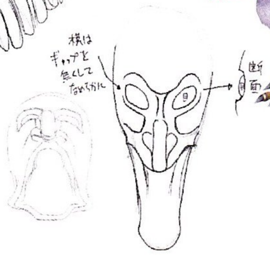
ガグ

武術に憑かれ、人としての慈愛を失った者が死後に転生した人型の悪鬼。特徴は、頭があるべき部分から生えている4本の腕。



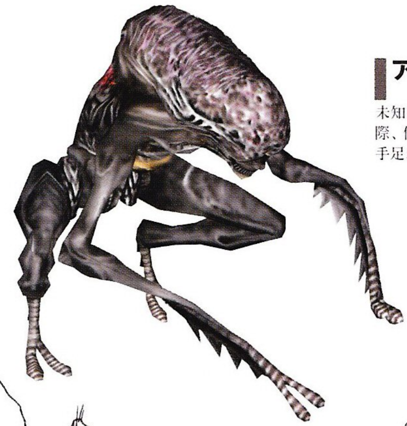
アルゲンタビス

巨大なコンドルをイメージしてデザインされた、鳥類最大の身体を持った怪鳥。凶事を招く存在として忌み嫌われる。

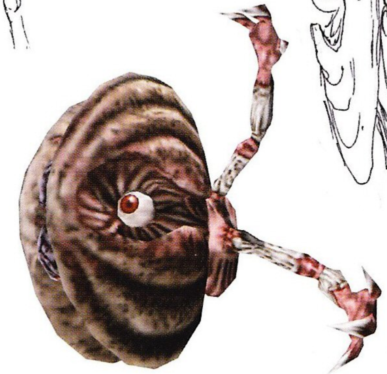
ビヤーキー

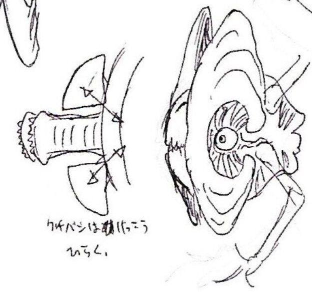
次元の狭間に棲む生き物。特徴的な尾のように見える部分に口があり、脊椎動物を好んで食す。胴体部分に若干変更が加えられている。



アクタイオン

未知のDNAを遺伝子工学で復元しようとした際、偶発的に生まれた副産物。昆虫のような手足が特徴の醜悪な巨体。





パブロビア

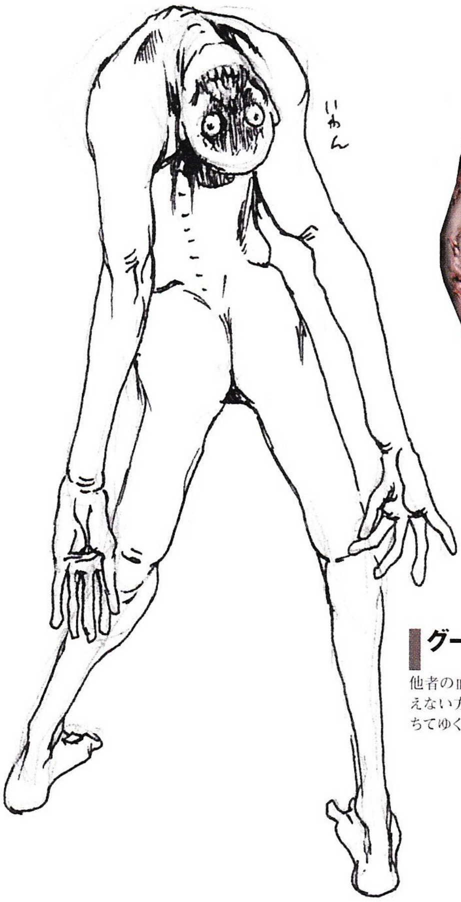
海底に棲む、移動能力と触腕を持った二枚貝の精霊。くちばし部分の稼動アクションについても細かい設定がなされている。

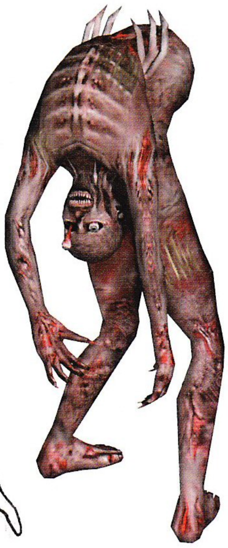
オケロン

何万年も生き永らえている古代の海竜。デザイン的な特徴である大きな頭部に、複数の捕食器官を持っている。

ブッチャー

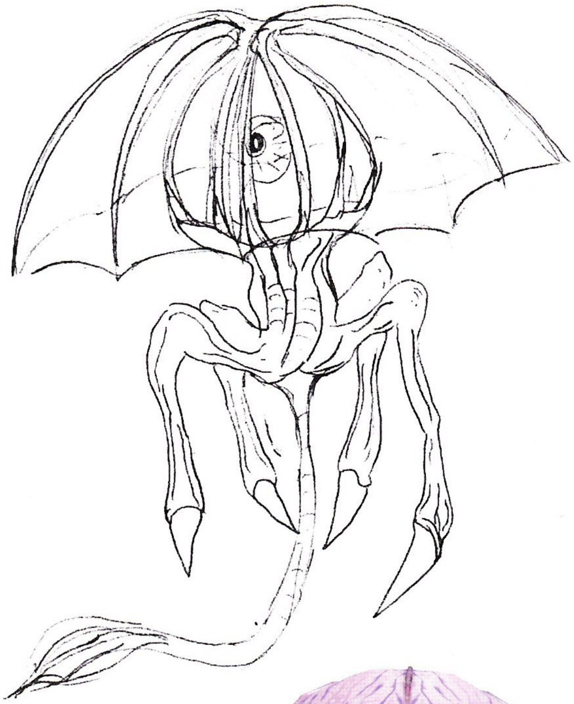
名前が示す通り、巨大な肉切り包丁を手にしている人型の怪物。悦楽のためだけに家畜殺しを繰り返した人間たちの残留思念の塊。





グール

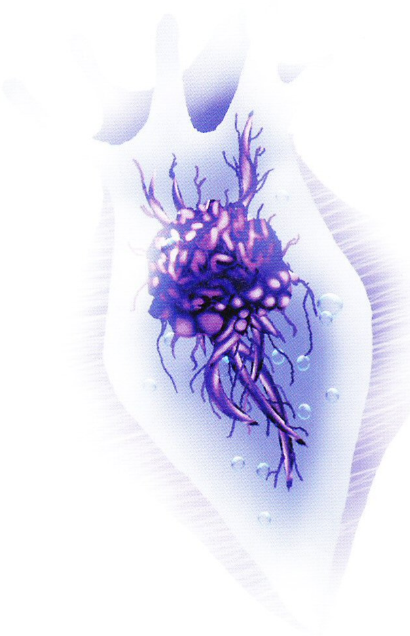
他者の血肉で己の肉体を形成する幽鬼。ありえない方向に折れ曲がった身体が、やがて朽ちてゆく存在であることを表現している。



ルディルス

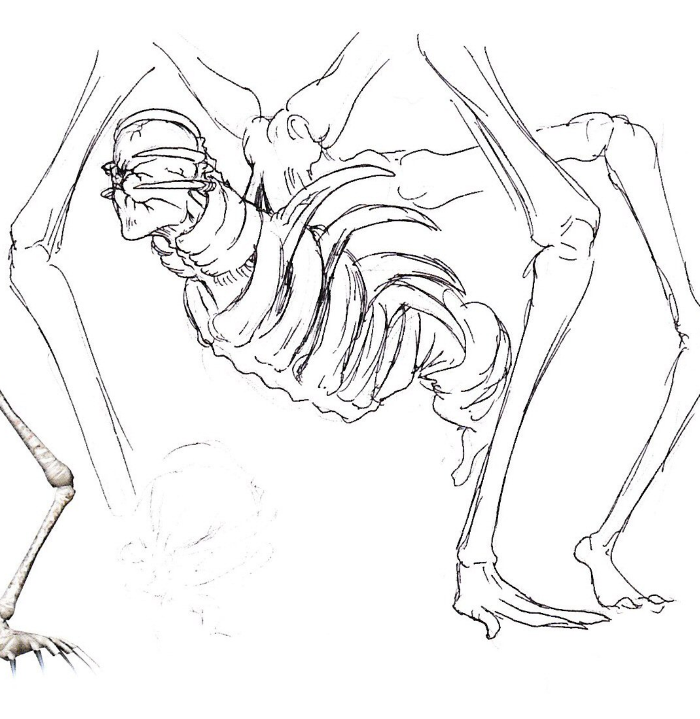
湖の守護獣とも、古代文明の作った人工生命体とも言われる、正体不明の魔獣。まるでクラゲのような頭の傘が特徴的。

Monster Design



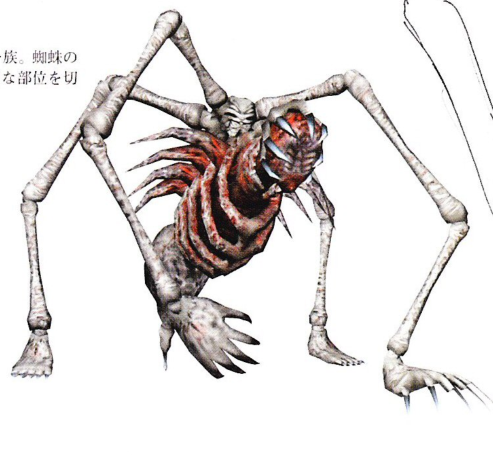
ブループ

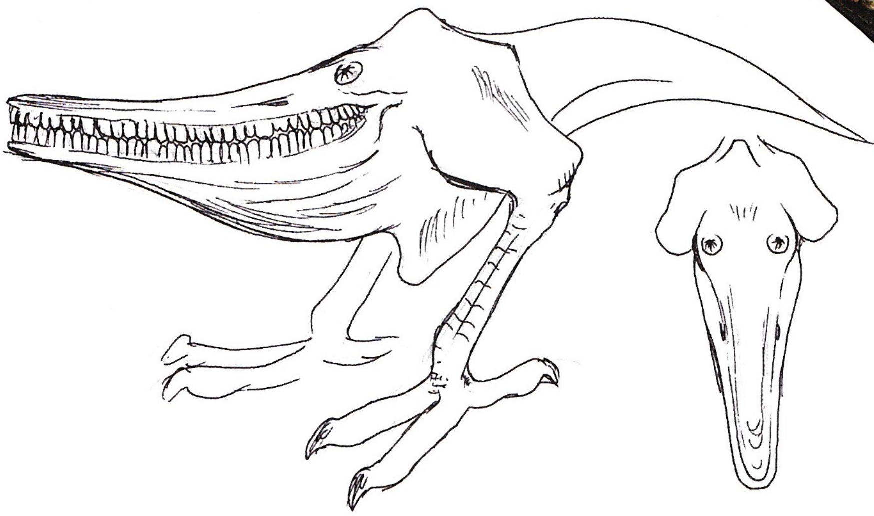
現存する巻貝の仲間・クリオネのような姿をした軟体生物。その身体の美しい青藍は、人の悲痛を糧にして生まれている。

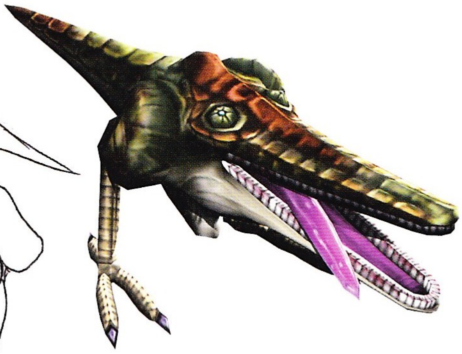


レン

時の始まりより異界に棲む古き一族。蜘蛛のような姿は、永き生のなかで不要な部位を切り捨ててきた結果の形状らしい。

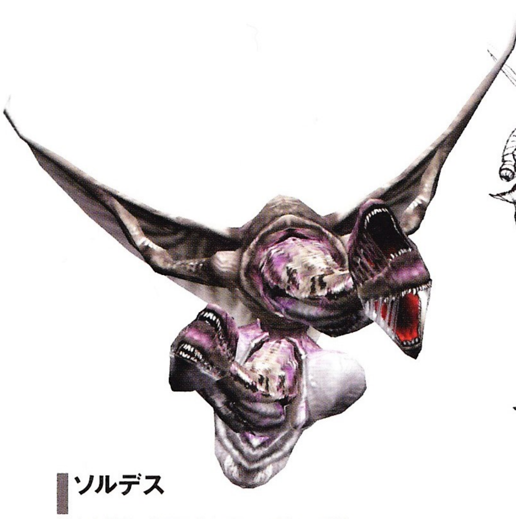


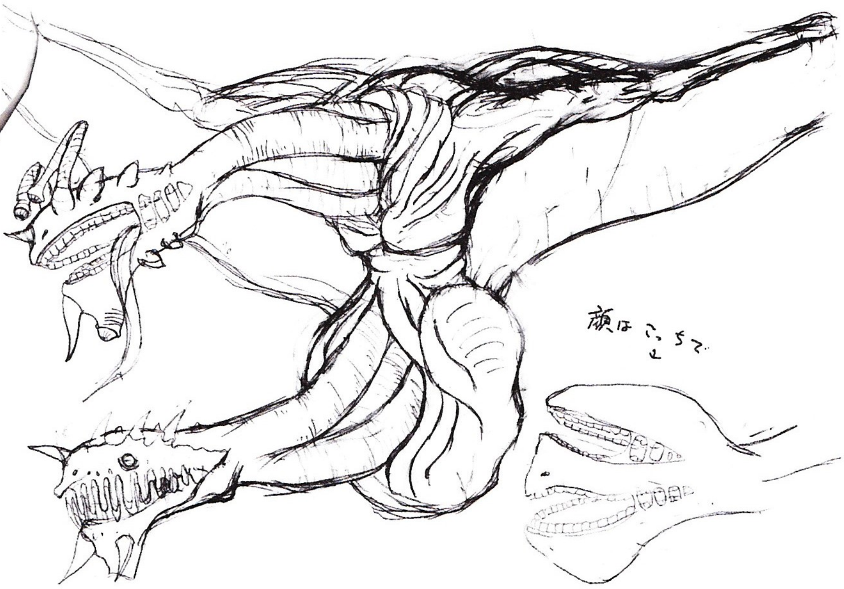




シームリア

鳥類のような脚と、その小さな身体に似つかわしくないワニのような大きな口を持った怪物。好物はハチミツらしい。





ソルデス

巨大な翼竜。上下に並んだ2つの頭は、戦闘時には見事なコンビネーションを見せる。最も好物としているのは、野ウサギの肉らしい。

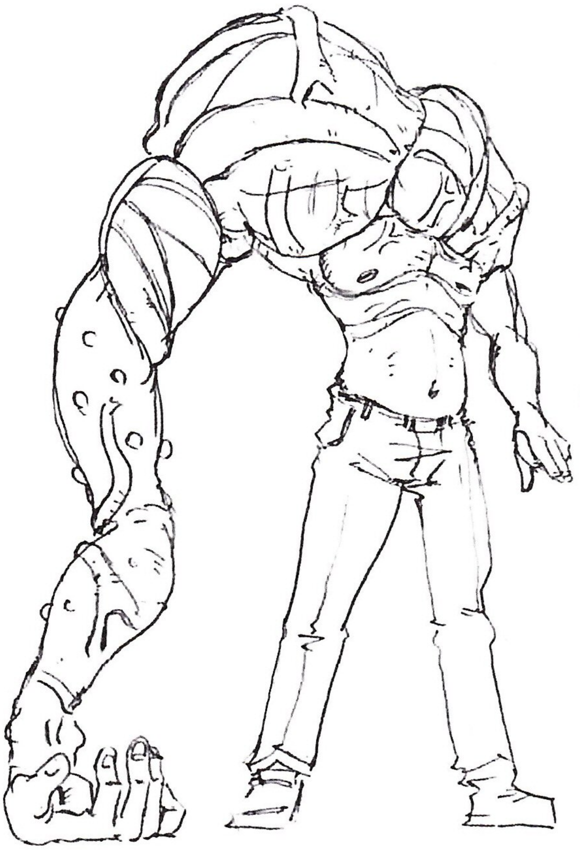
アンアンガ

人間に狩られた猛牛たちの怨念から生まれた、鋭い角を持つ魔獣。好物は、生前好んで食したグレープフルーツだという。

Creators Comment

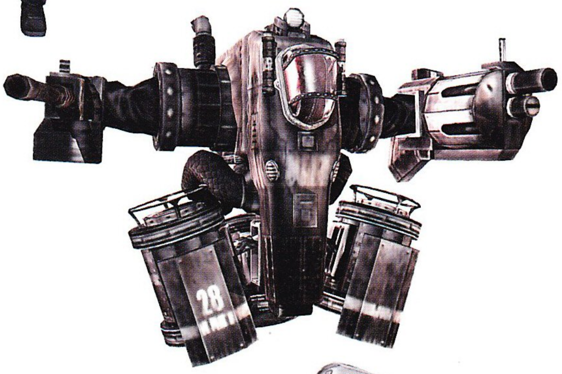
ディレクター：大澤氏

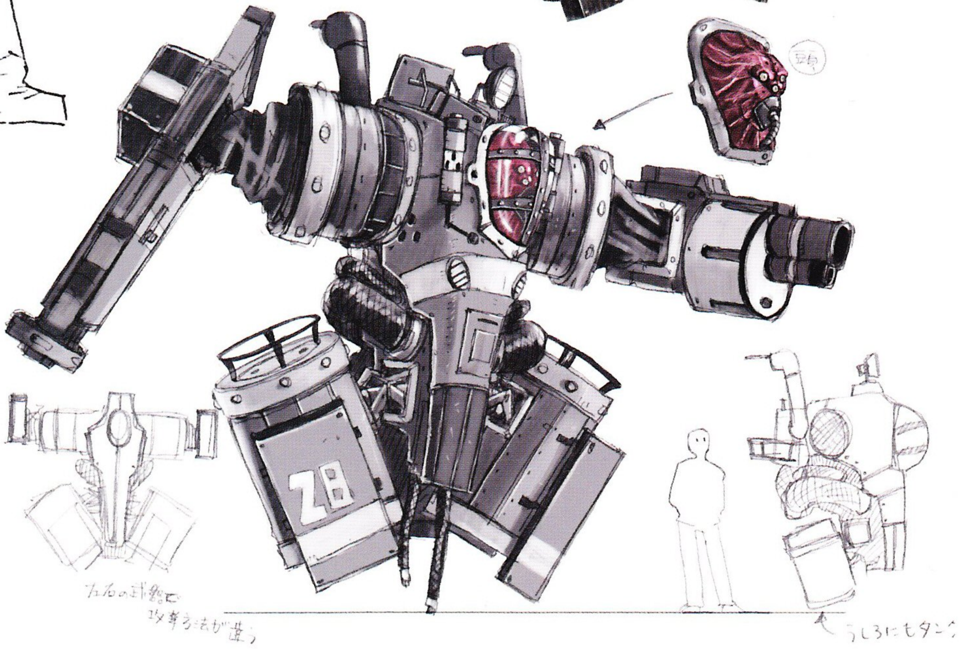
Q. モンスターデザインのコンセプトをお聞かせください。
A. "歪み"を基本に、あとはデザイナーの個性を尊重しています。
Q. 制作時のエピソード、開発秘話などがあればお聞かせください。
A. デザインで一番苦労したのはマリスキラーでしょうか。マリスの影響でグロテスクになるが、でも一番カッコいいモンスターにして欲しかったので。先ほどデザイナーの個性を尊重と言っておいて何ですけど(笑)。
Q. 設定の注目ポイントや特に気に入っているモンスターなどがいればお聞かせください。
A. 注目ポイントは、マリスクリーチャーと通常モンスターのデザインコンセプトの違い(見分け方は倒したときの演出)。タマコスシリーズは特にネーミングが気に入っています。



イゴルナーク

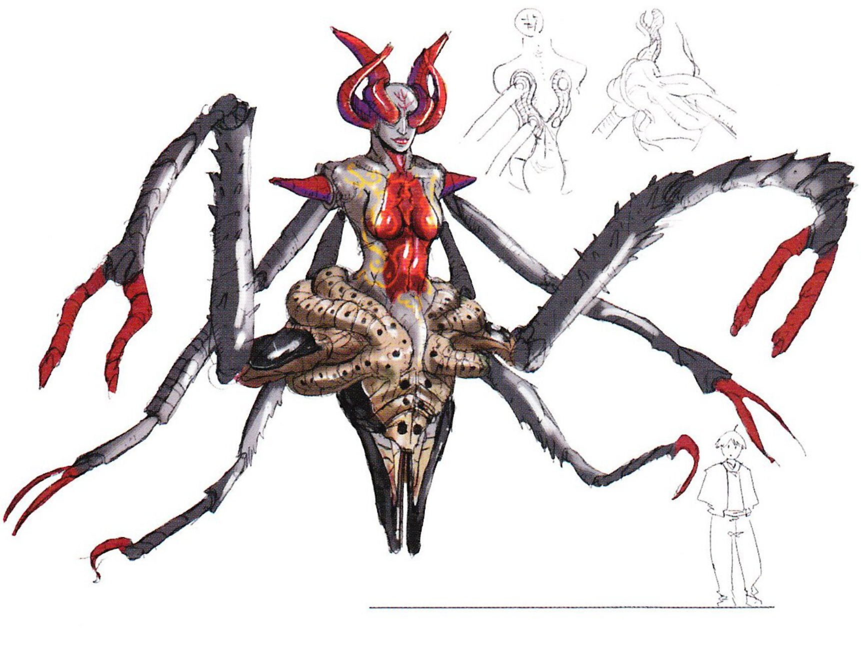
現世に実体を持たず、地上で活動する際には死者の肉体に乗り移ることで実体を得る。いびつな腕が特徴的な妖魔。

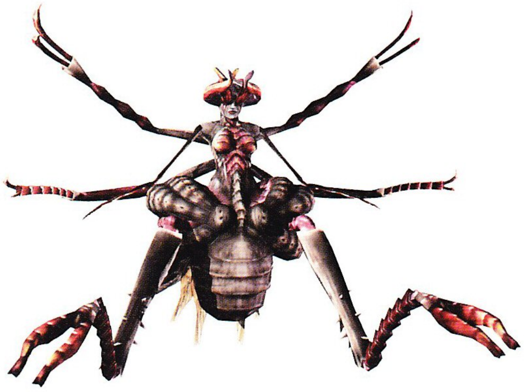




プロキオン

こいぬ座一等星の名を冠する、ロズウェル研究所の対宇宙人、究極人型決戦兵器。本作では数少ないメカものの設定画だ。





ケルフェ

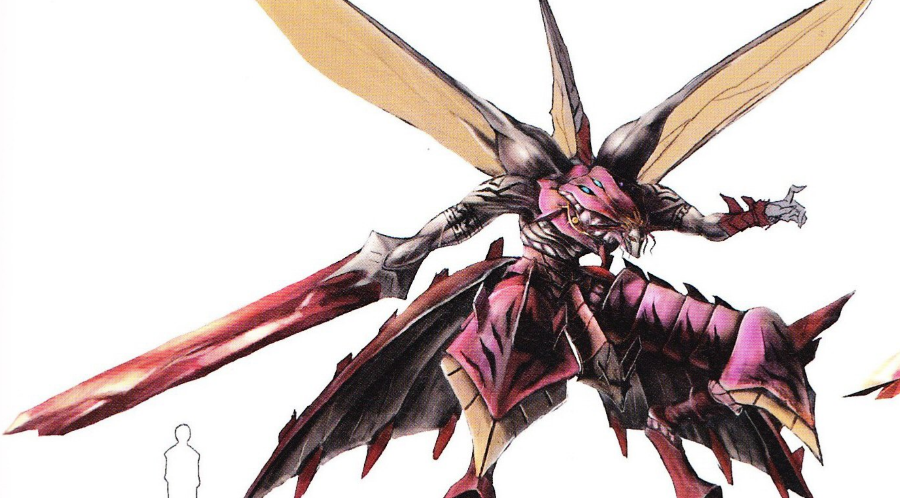
通った跡には草の根ひとつ残らないとされる破壊の申し子。女王蟲と称されることも。人+蟲といった感じの醜怪な身体が印象的。

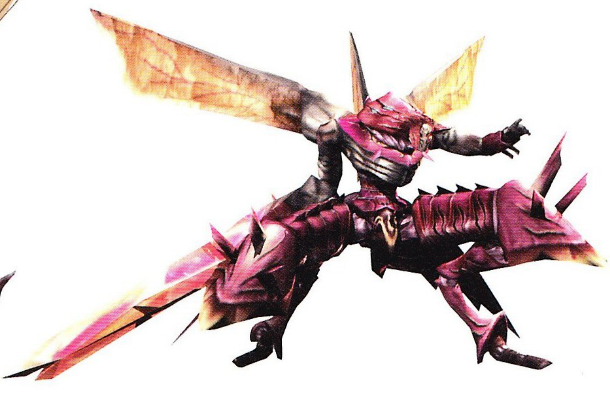
デルゲット

「角のある巨人」の異名を持ち、青き光を宿した指輪を守る巨大な守護獣。手にした巨大な鉄槌も目を引くモンスターだ。

タマリス

人の放つ悪しき念が、そのあまりの執念ゆえに具現化した姿。マリスの影響か、非常にグロテスクなデザインとなっている。



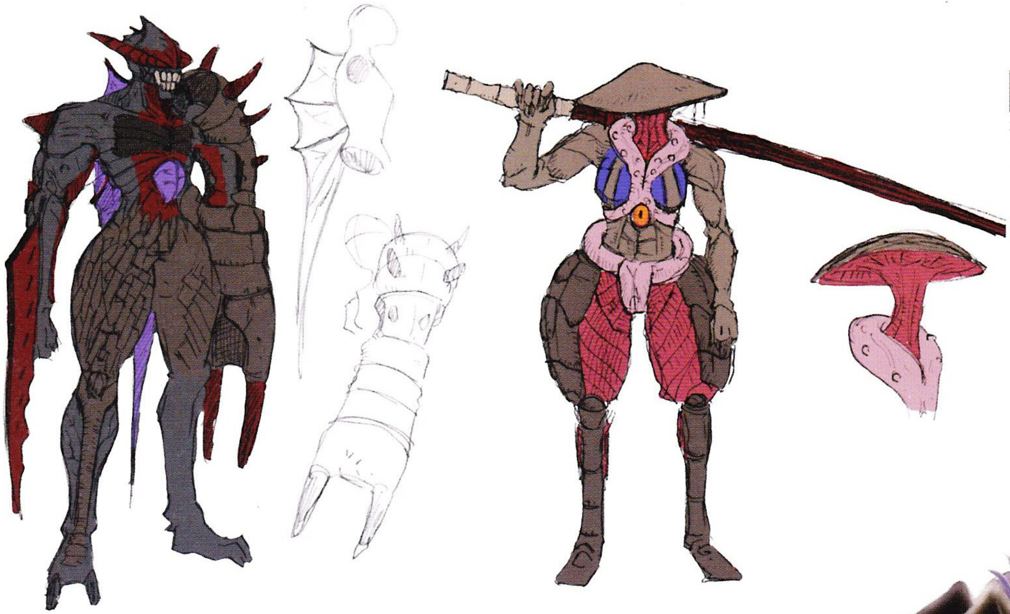


マリスキラー

デザインで最も苦労したという、マリスに身をゆだねたキラーの姿。全体的なイメージは、当然ながらキラーのそれを受け継いでいる。

モンスターデザインⅡ

ここでは、残念ながら不採用となり、本作には登場しなかった未使用モンスターたちの原画を紹介する。
独特の「歪み」を持つモンスターたちのレアなイラストを堪能して欲しい。

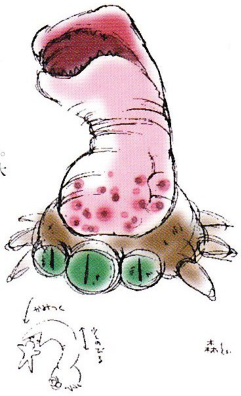


Unused 01

2体の人型モンスターの原画。左のイラストはおもに甲殻類、右のイラストはキノコとの融合をイメージしたものと思われる。

Unused 02

首長竜類のような頭を持つモンスター。下の設定を見ても分かる通り、意外に大きな身体が想定されていた。



Unused 05

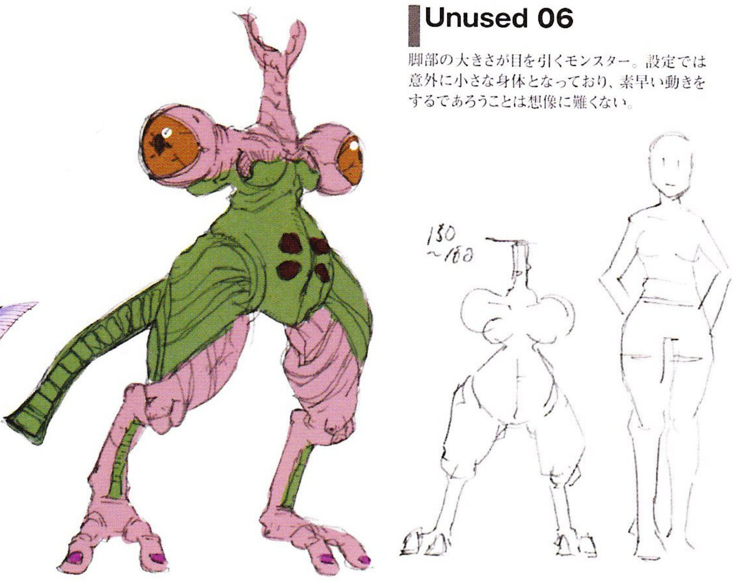
グロテスクな雰囲気とエロチシズムが前面に押し出されている、非常にシュールなデザインのモンスター。

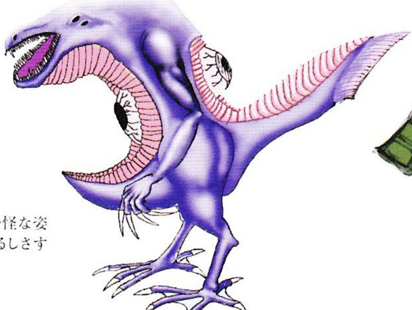
Unused 03

動物が持つ標識的擬態のような頭部が印象的。実は人型に見える胴体部分が擬態になっているのかも……?

Unused 06

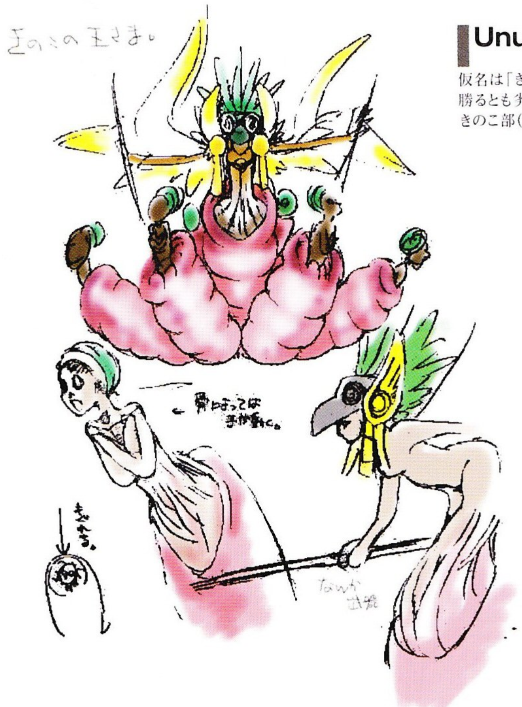
脚部の大きさが目を引くモンスター。設定では意外に小さな身体となっており、素早い動きをするであろうことは想像に難くない。





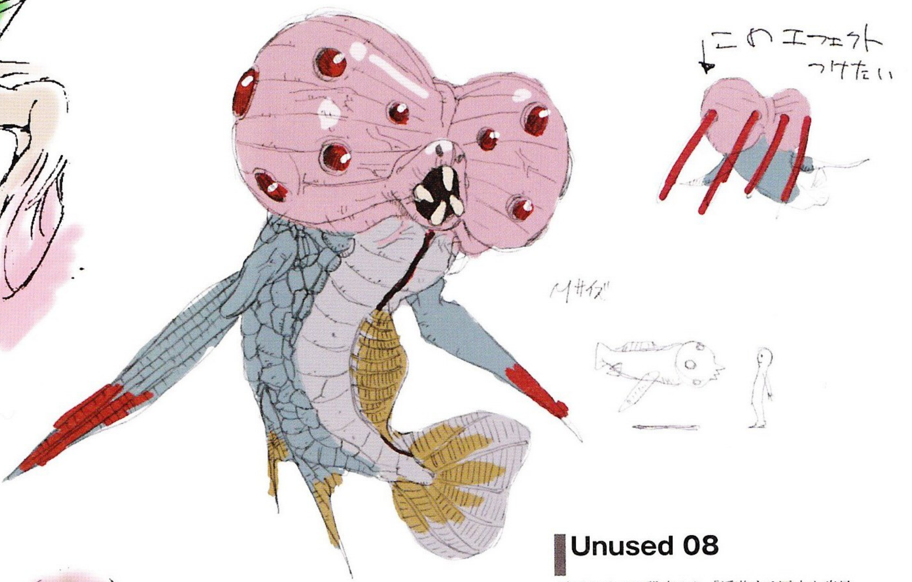
Unused 04

前・背面に巨大な目玉を持つ奇怪な姿だが、全体的にとらえると愛くるしさすら感じさせるデザインだ。



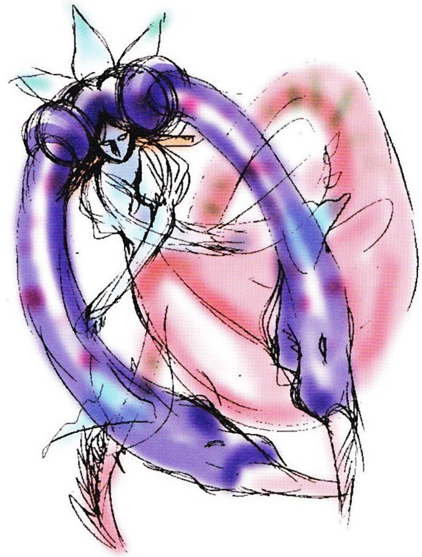
Unused 07

仮名は「きのこの王さま」というモンスター。「Unused05」に勝るとも劣らないかわいらしい雰囲気をかもし出している。きのこ部(?)については、詳細な設定が書き込まれている。



Unused 08

デザインとラフ設定から、「浮遊する巨大な出目金」をイメージさせるモンスター。頭部には、複数の目と奇怪な口が付いている。

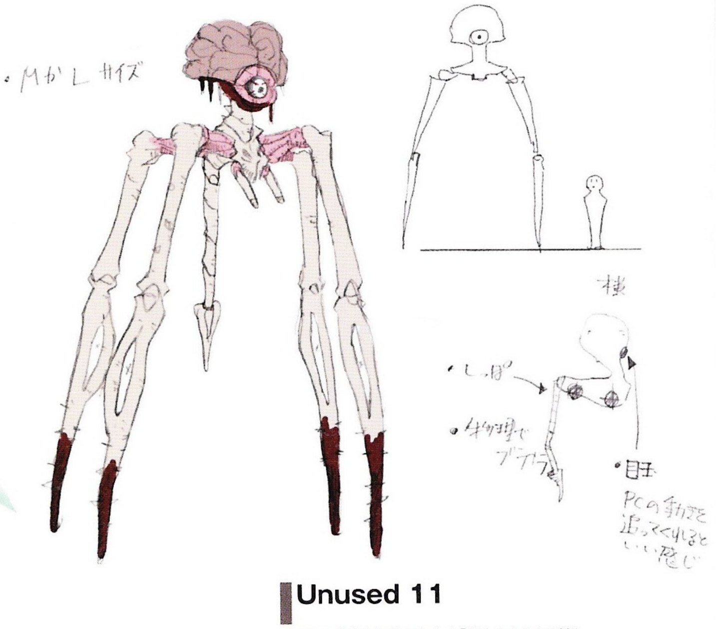


Unused 09

上半身が女性で下半身が蛇という神話上の怪物・ラミアを連想させるものの、それ以上に強い印象を与える「髪の束」のような2本の触手を持つモンスター。

Unused 10

大きな羽根を持つ鳥類と、根を生やした植物が融合したかのような不思議な雰囲気をかもし出しているモンスター。その独特のタッチと色調も非常に印象的だ。



Unused 11

リアルに「生」を感じさせる「脳」のような頭部と、「死」を感じさせる「骨」のような身体をもつモンスター。

Poweful Enemies in Five Storied Pagoda

五重の塔の強敵たち

ニャラマウント撮影所で撮影中の、五重の塔を舞台にしたアクション映画。
ここでは、主演女優・マオの前に立ちふさがる強敵たち&撮影スタッフらをCG(全身)で紹介する。

壱階・
ニャーミネーター

弐階・
サモニャン

参階・
キャット・モリタ

四階・
ニャワラちゃん

五階・
ブルース・ニャー

そのほかの俳優とスタッフ

ペ・ニャンニャン

ニャーカス監督

ADハマニャン

照明

カメラマン

寿司十二宮の漢たち

門到着後に、リオデジャネイロで開店する真の漢(おとこ)が集う場所・漢寿司。
ここでは、寿司十二宮を守る熱き寿司漢と、彼らを率いているマスクマン・グレートQを紹介する。

河童巻き

鉄火巻き

納豆巻き

高級なる海老握り

こってり穴子握り

大自然のサケ握り

吸いつくタコ握り

紛い物の俵お握り

ももいろガリ握り

風格漂うトロ握り

お子様は玉子握り

グレートQ

巻き物＆握り設定画

Creators Comment

企画：石田氏

Q.「寿司漢」と「寿司十二宮」の設定は、どちらが先に作られたのでしょうか？
A.先に決まったのは寿司漢です。ラーメン漢も有力でしたが、会議で頭にトロがべちゃって乗っかってたらオモシロイみたいな話になって寿司という方向性が決まりました。ちなみに、その時のマップ候補地はカリフォルニアでした。

Shadow Hearts

ふろむ あなざぁ わーるど その3

注意：この物語はフィクションです。

Illustration：貴橋由宏

前略、頭領さま

ブレードマイスター・フランク

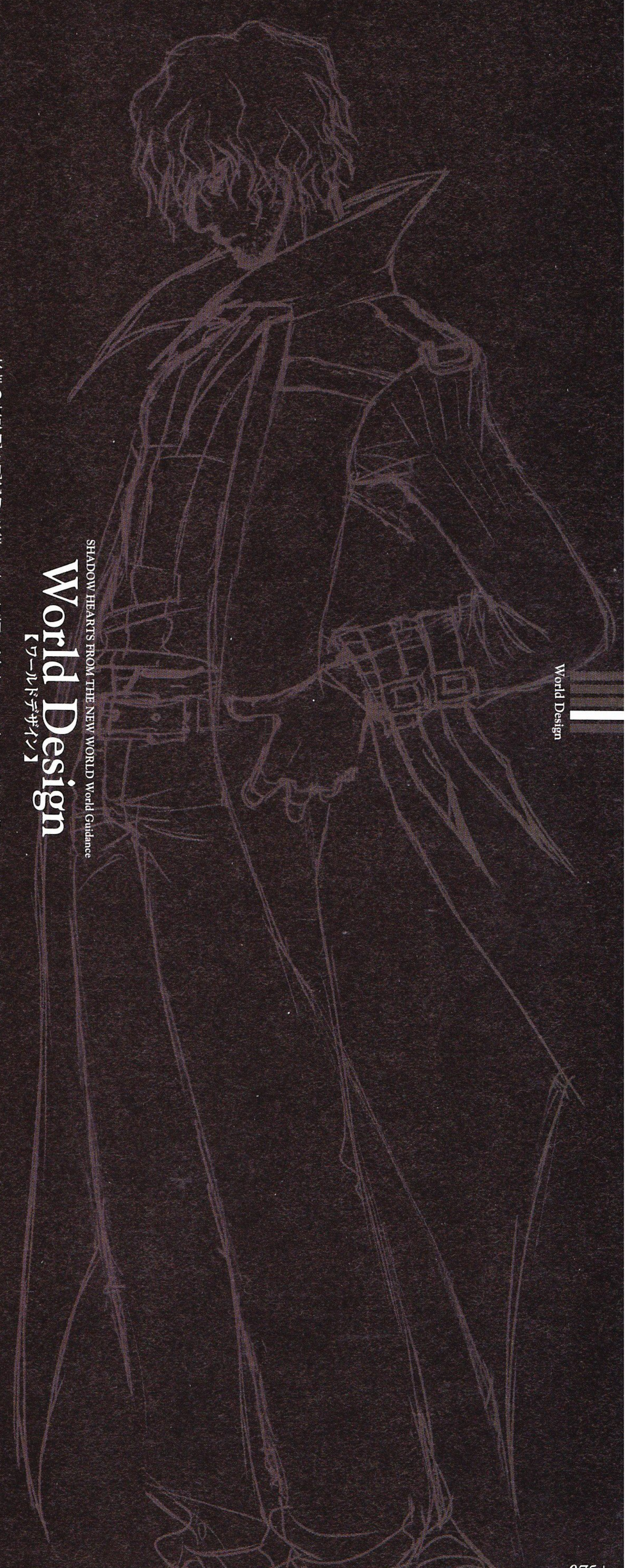
Comic 3

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD World Guidance

World Design

【ワールドデザイン】

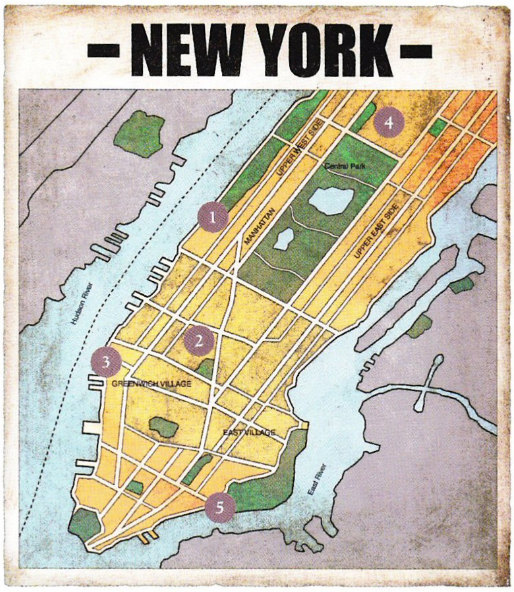
本作の世界観を視覚的に裏打ちする原画を、デザインモデルの解説・物語の進行とあわせて紹介する。



ワールドデザイン

1929年のアメリカを舞台とした本作。
ここでは、近代化する大都市、雄大な自然、古代遺跡それぞれを描いた美術設定などを、モデルとなった現実世界の解説を交えて紹介する。

1 ニューヨーク
2 アーカム大学
3 グランドキャニオン
4 シカゴ
5 アルカトラズ刑務所
6 ニャラマウント撮影所
7 ロズウェル
8 チェチェン・イツァ
9 カリブの海賊砦
10 ラスヴェガス
11 リオデジャネイロ
12 マチュピチュ
13 モアナ村
14 ビルカバンバ
15 アイトの洞窟
16 ウユニ塩湖
17 ガーランド邸
18 門
19 ガルヴォイの谷
20 人形の館
21 ギアナ高地
22 忍者の里



1 アッパーウェストサイド
2 タイムズスクエア
3 チェルシー
4 ハーレム
5 ブルックリン

Creators Comment

ディレクター：大澤氏

Q.全体的な世界観とデザインのコンセプトをお聞かせください。また、「アメリカ」らしさを出す上で苦労した点などがあればお聞かせください。

A.闇に悪魔が潜む世界ではなく、自然（精霊）の力が影響する世界を表現しました。「アメリカ」らしさで苦労した点は、雄大な大自然や近代的な景観など、とにかくそのスケール感を伝えながらも、移動範囲はコンパクトにまとめる事でしょうか。あとは看板や壁の落書きなど、雰囲気を伝えるオブジェに商標や禁句が含まれてないか細かいチェックも必要でした。

Q.世界設定の注目ポイントをお聞かせください。

A.舞台を盛り上げるために、アメリカ大陸に生きる様々な部族や古代人達の宇宙観や伝奇なども織り交ぜながら、我々独自の解釈で構築しました。バラエティあふれる世界を楽しんでいただけたらと思います。

Q.設定作成時のエピソード、開発秘話、注意した点や苦労した点などをお聞かせください。

A.時代設定からその当時のアメリカの各所、例えばラスヴェガスやロズウェルを調べると、実は何もないんです。砂漠やUFOは無関係だったりするので、強引な想像力と説得力が要求されました。

ニューヨーク — チェルシーⅠ

N.Y. – Chelsea Ⅰ

オープニングムービーに登場する高層ビル。チェルシーに建つ高層ビルといえば、高さは443m、102階建ての超高層ビル・エンパイア・ステート・ビルが有名だが、1929年の時点ではまだ建立されていない。作中のビルはスタッフによって創り上げられたものだ。

N.Y.高層ビル

アッパーウェストサイドの街並

ニューヨーク — アッパーウェストサイド

N.Y. – Upper West Side

旅のスタート地点であり、探偵事務所があるため冒険の拠点ともなる場所。かつてオランダ人が支配していた頃は農村地帯だったが、1920年初頭からは大型高級アパートの建設が相次ぐ。それらには「芸能人」、時には「ギャング」が入居し、華やかさと危険さをあわせ持つ独特の場所だったようだ。

ガーランド探偵事務所

タイムズスクエアの街並

ニューヨーク — タイムズスクエア

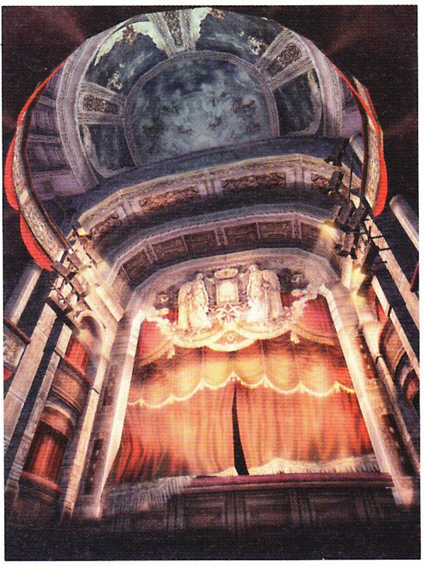
N.Y. – Times square

初めてマジメル&バイゲンに出会う場所。現在では多くの人が集い、ニューイヤー・カウントダウンを行なうことで有名。マンハッタンの中心に位置し、1920年頃からブロードウェイ・ミュージカルの中心地として栄華を誇った。ちなみにその名前は、1904年にNYタイムズ紙の事務所ができたことに由来する。

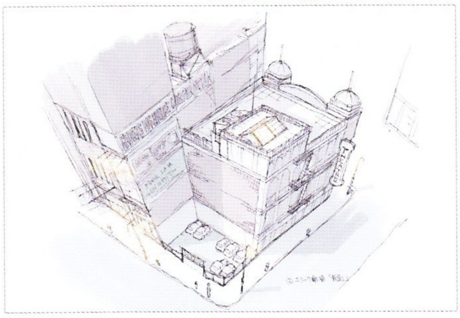
ニューヨーク — チェルシーⅡ

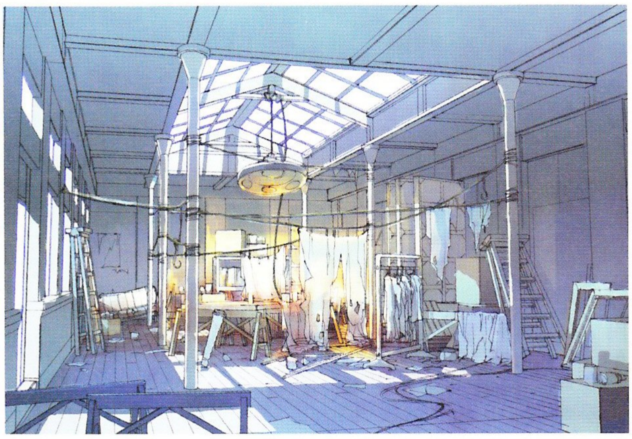
N.Y. – Chelsea Ⅱ

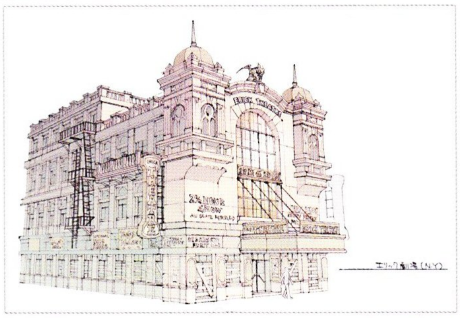
ジョニーとシャナイアが初めて出会う場所・エリック劇場がある場所。アッパーウェストサイドと同様に、1920年代から急速に近代化が進んだ。ただ、建設はおもに高層住宅などが中心で、当時、劇場があったかどうかは定かではない。ちなみに、チェルシーという区域名は同名の農園があったことに由来する。



チェルシーの街並




マーロウの隠れ家


エリック劇場

ニューヨーク — ハーレム／ブルックリン

N.Y. – Harlem / brooklyn

物語の終盤近くで登場するハーレム。もともと白人の住居地として開発されたハーレムは不動産価格暴落のあおりを受け、荒廃していく。1929年にはすでにゲーム中のような怪しげな場所に変貌していたものと思われる。

物語冒頭および終盤に登場するブルックリンは、夕映えのイーストリバーとブルックリン・ブリッジを望みながら、ジョニーが最後の戦いへの決意を新たにする印象的な場所。またレディとキラーの出会いの場所でもある。現在も、観光客でにぎわうニューヨークの名所のひとつだ。

ブルックリンの一角

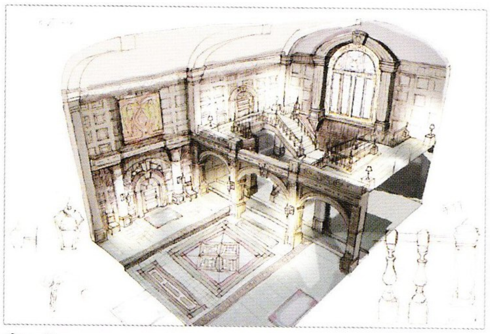
ハーレムの街並

アーカム大学

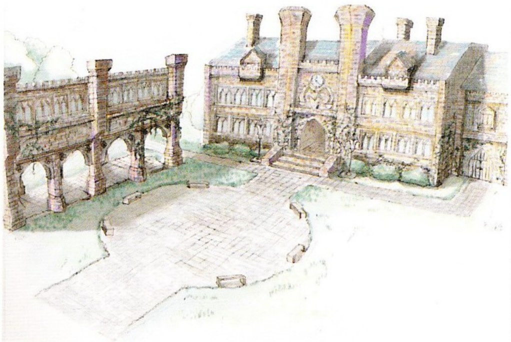
Arkham university

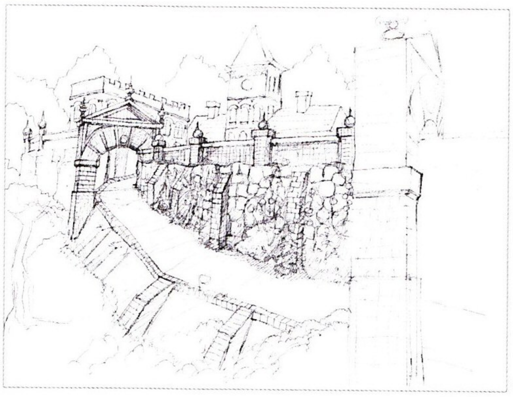
ギルバートを追って訪れ、初めて本格的な戦闘をすることになる場所。現実世界には存在しないが、ゲーム中でマサチューセッツ州辺りに位置することから、その名前はクトゥルフ神話の創始者としても知られるH.P.ラヴクラフトが創造した架空の街・アーカムに由来するものと思われる。

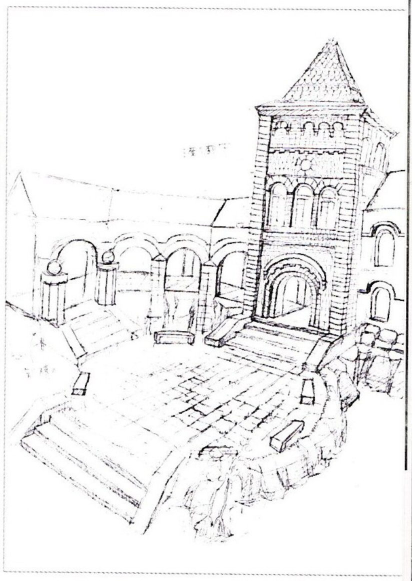
大学外観



ホール



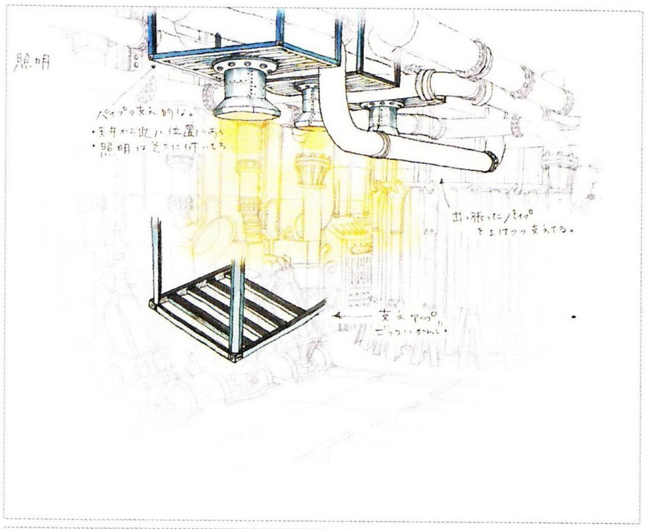


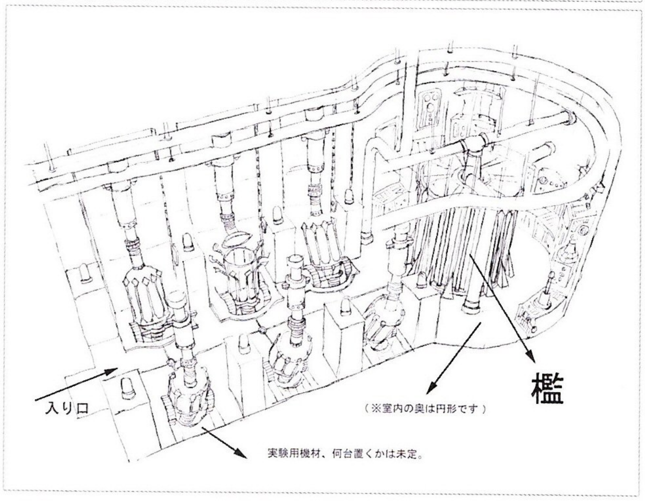


校舎案

地下道

地下実験室





グランドキャニオン

Grand canyon

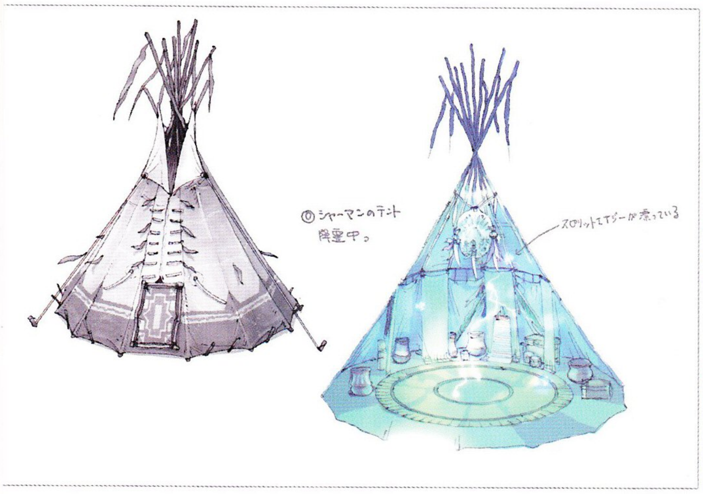
ガダ族が集落を構えており、序盤以降も何度か訪れることになる場所。ひと口にグランドキャニオンといっても、実際はサンフランシスコからメキシコまで続く巨大な峡谷である。この地は、遥か昔からネイティブアメリカンが暮らす土地だったが、1929年には、すでにかなり開発が進んでいたようだ。

グランドキャニオンの集落

族長のテント

試練の谷のトーテムポール

ナヴォチのテント



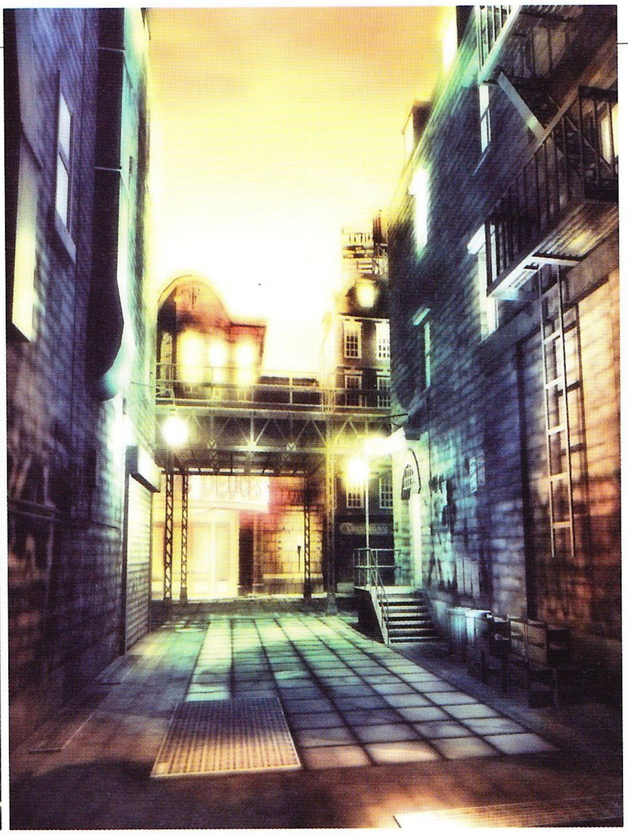
World Design

シカゴⅠ — 街並と施設

Chicago Ⅰ – Average Town and Facilities

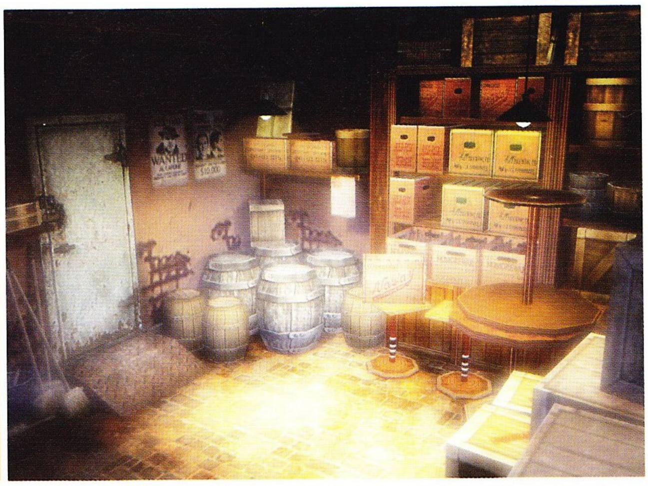
マオと出会い、期せずしてアル・カポネを中心とするギャングの抗争に巻き込まれることとなる場所。19世紀に誕生し、現在ではアメリカの中でも指折りの大都市であるシカゴだが、ゲームの舞台となる禁酒法下の1929年頃は、アル・カポネ牛耳るマフィア組織が暗躍する危険な暗黒街だった。

シカゴの街並



カポネのナイトクラブ

アイリッシュバー

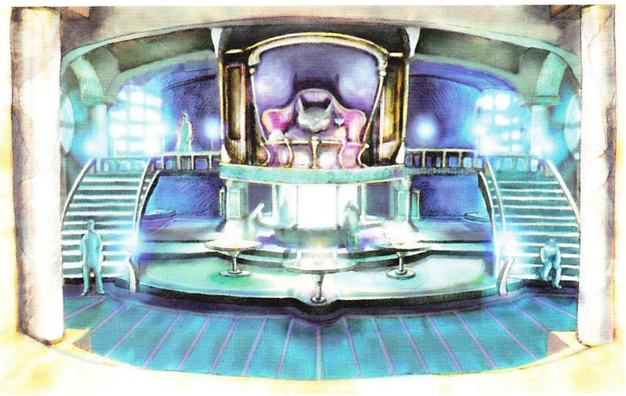


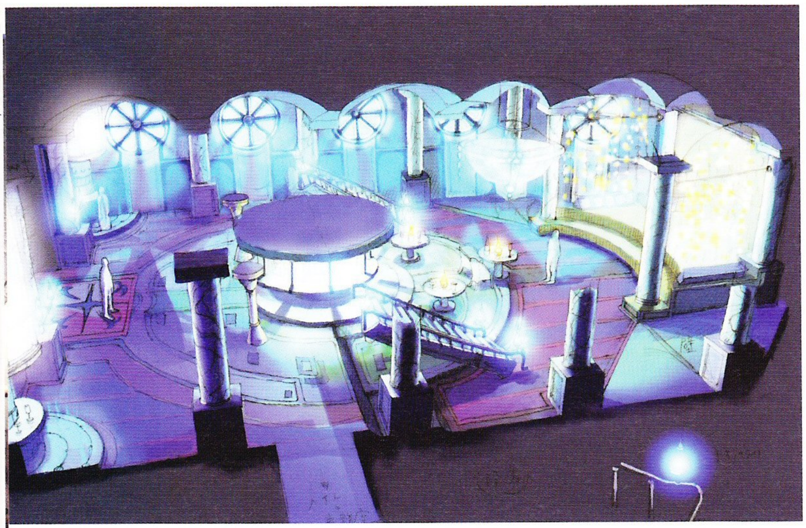
World Design

シカゴⅡ ― カポネのナイトクラブ内

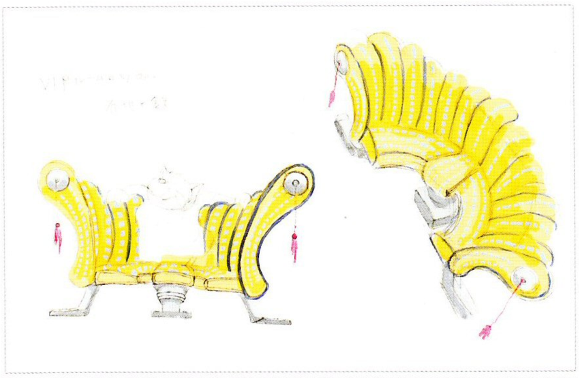
Chicago Ⅱ – In Capone's Night Club

カポネの根城ともなっているナイトクラブは、マリアッチ・リカルドの情熱的なステージを見ることができる場所。ちなみに1929年当時は、ニュー・オリンズから多くのジャズ演奏者が移り住んできた「シカゴスタイルジャズ」の全盛期であり、ナイトクラブがその舞台となっていた。





ナイトクラブ内



VIPルーム

カポネの部屋

World Design

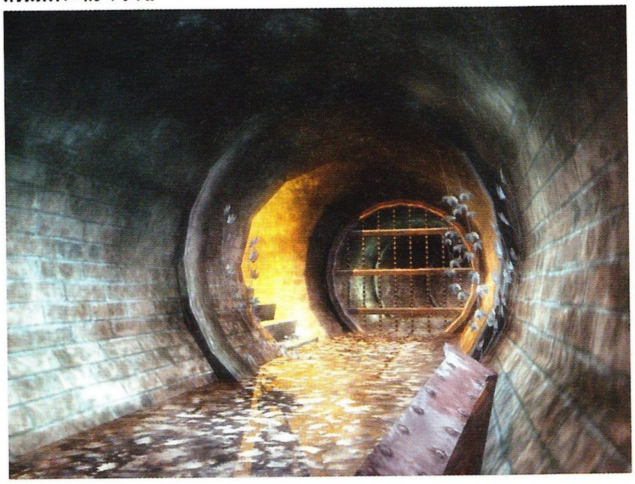
アルカトラズ刑務所

Alcatraz prison

収容されたカポネを脱獄させるべく、ジョニーらが潜入する刑務所。もともとは陸軍が建設した巨大な要塞だった施設が、のちに第一次世界大戦の反戦主義者を収容する刑務所に。その立地と厳戒な警備から、脱獄は絶対に不可能と言われていた。なお現在、刑務所は閉鎖され観光スポットとなっている。

刑務所内部

刑務所に続く水路



カポネの独房

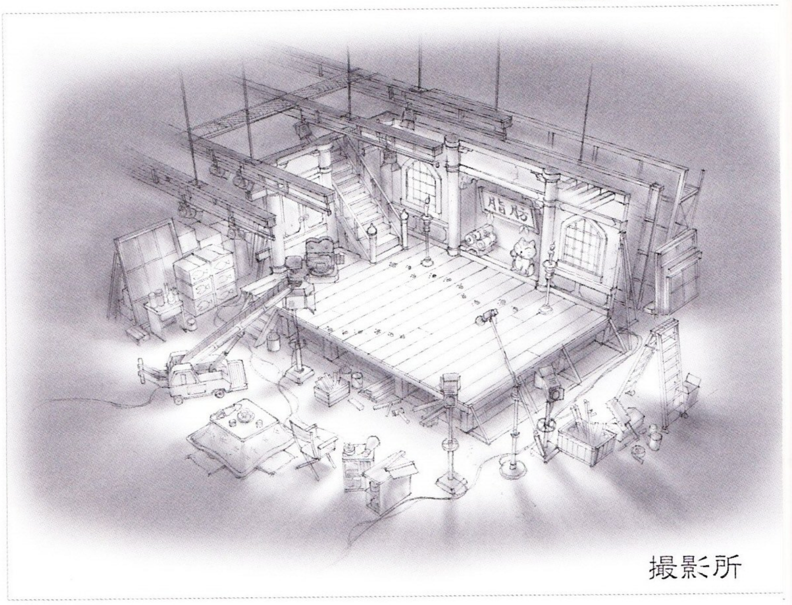
ニャラマウント撮影所

Nyaramount Studio

カポネ救出後、マオの個人的な用事で訪れることになる場所。ここではマオが主演する映画の撮影が行なわれている。ロサンゼルス市内にある某撮影所がモデルとなっていることはもちろん、五重の塔に控えている敵もさまざまな映画の登場人物、実在の人物のパロディとなっている。

撮影所1

撮影所2

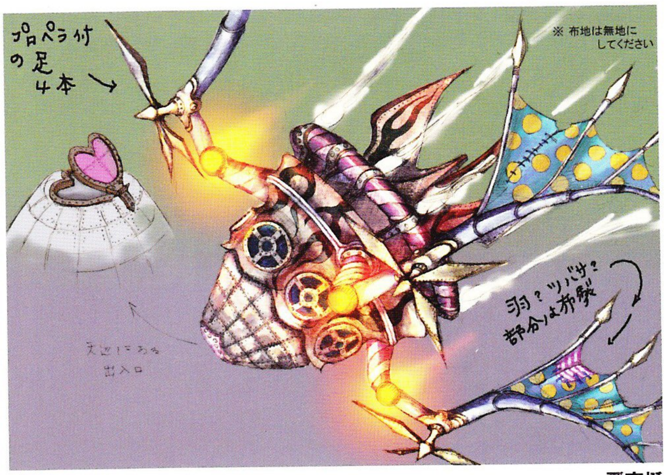


ロズウェルⅠ ― 街並と施設

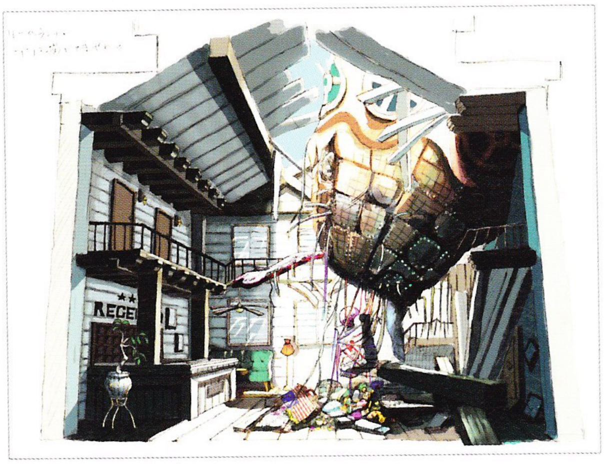
Roswell I – Average Town and Facilities

ギルバートの手がかりを探しに訪れる田舎町。1947年のUFO墜落疑惑事件で一躍有名になったニューメキシコ州の町だが、ゲーム中の当地はスタッフによって創り上げられた町である。なお現在のロズウェルには、薄いベージュのレンガ造りの外壁にオレンジ色の屋根をもつ「ロズウェル・ホテル」があるらしい。

ロズウェルの街並

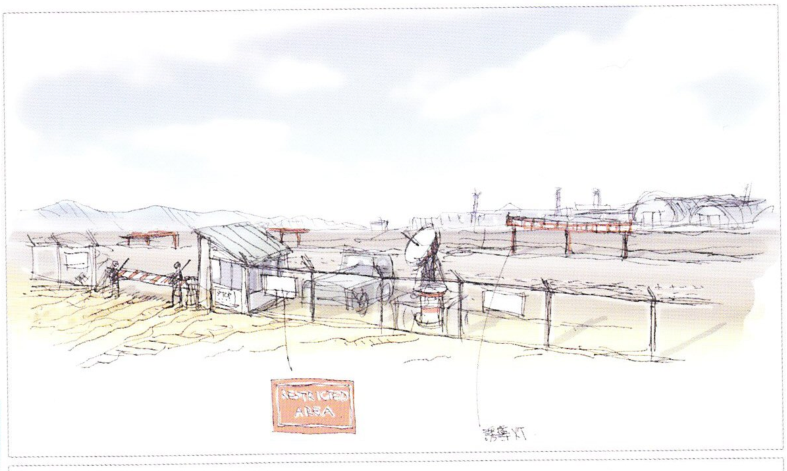


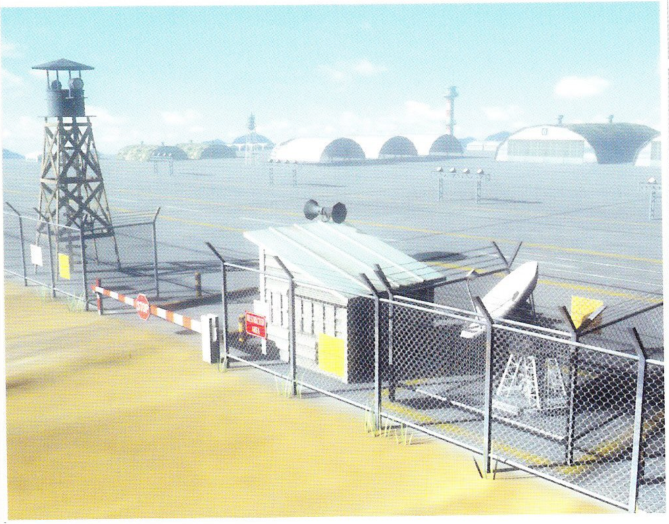
飛空挺

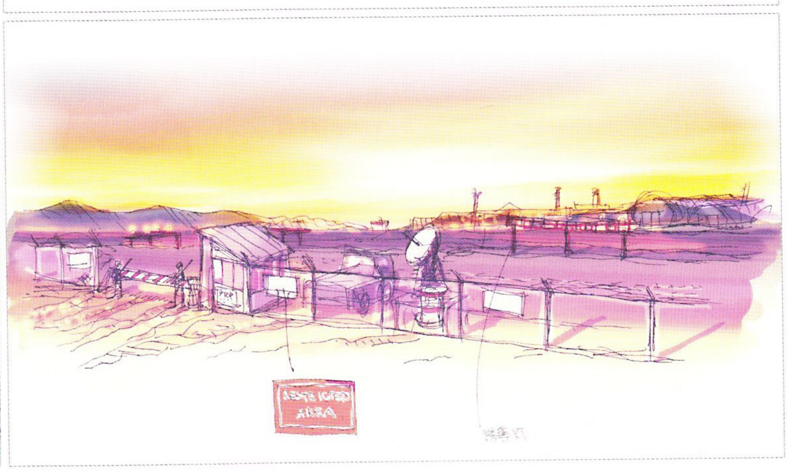


ロズウェル・ホテル内

ロズウェル研究所



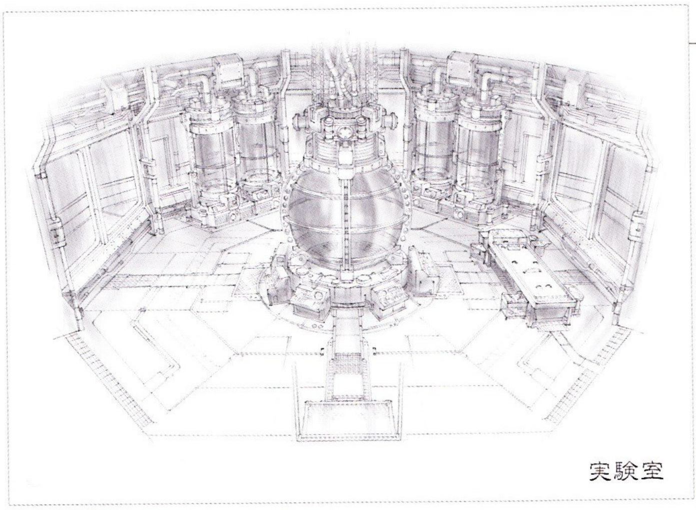




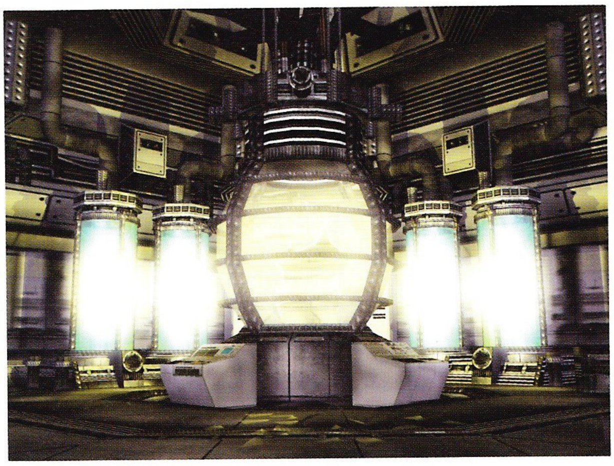
ロズウェルⅡ ― ロズウェル研究所内

Roswell Ⅱ – In Roswell laboratory

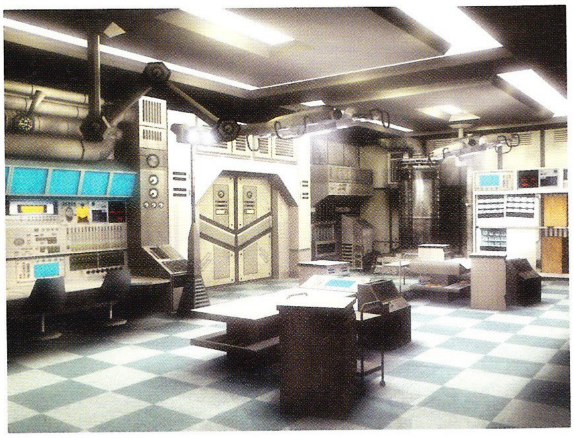
墜落した飛空挺に乗っていたヒルダとロジャーが、宇宙人と勘違いされて捕らえられている研究所。もちろんここも、スタッフによって創り上げられた架空の場所である。なおこの巨大な研究所は、来たるべき宇宙人襲来の日に備えて日々研究を続ける科学者・ストレンジが莫大な私財を投じて作ったものだ。



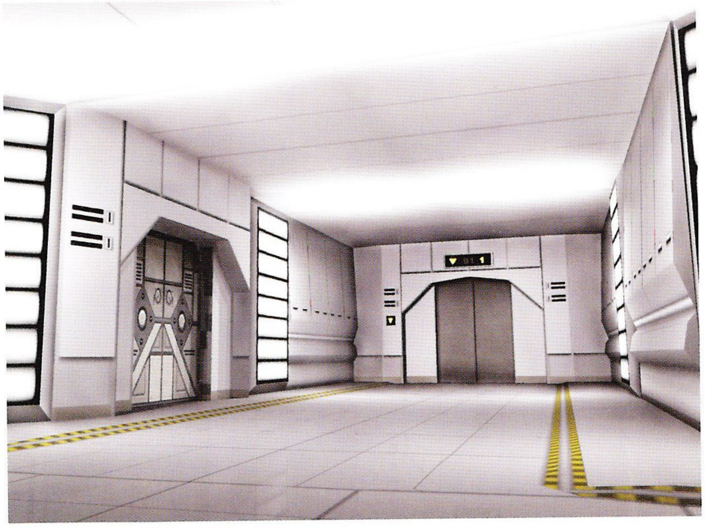
中央実験室

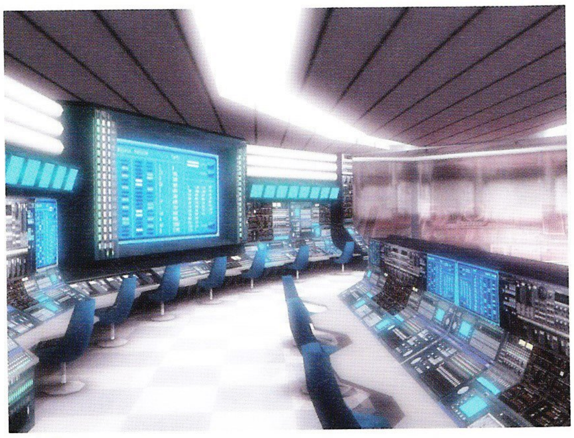


研究室

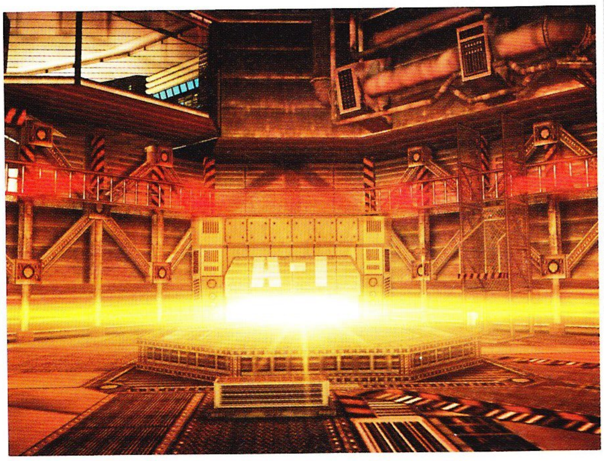


通路

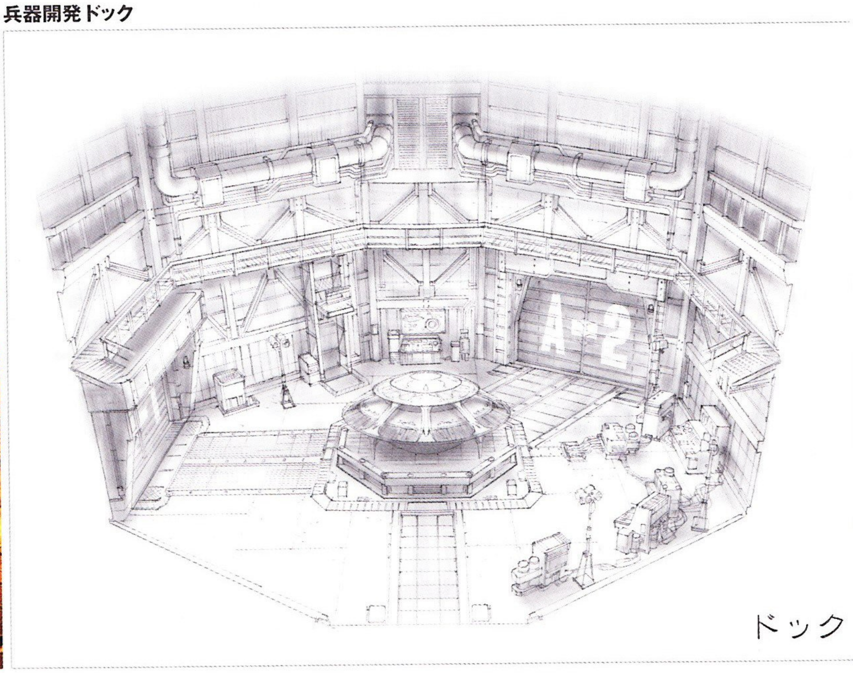




司令室



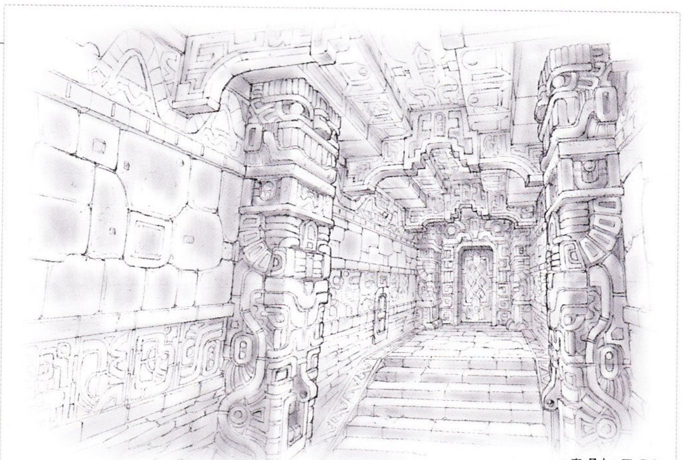
兵器開発ドック



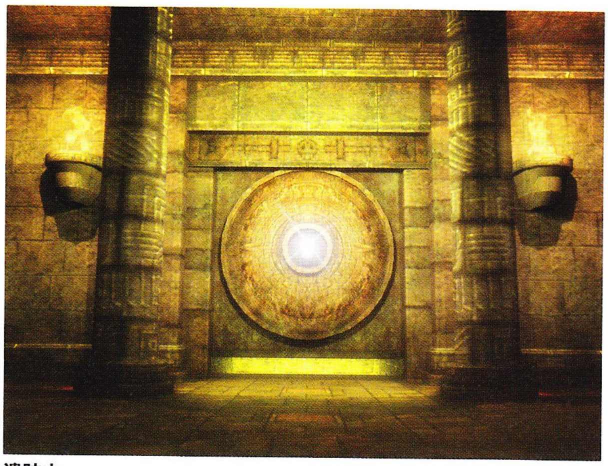
チェチェン・イツァ

Chichen-Itza

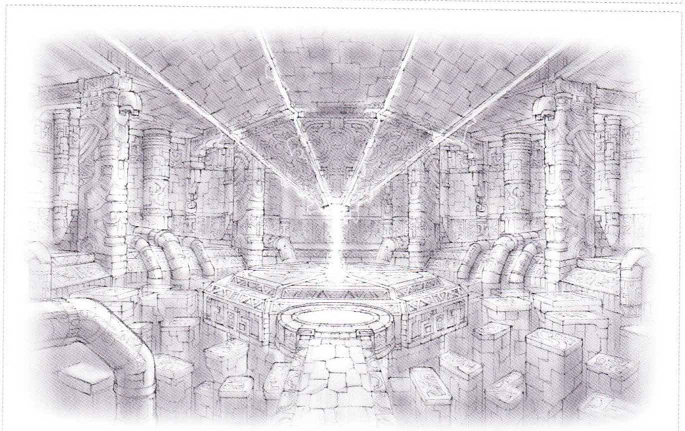
　ギルバートを追って訪れることになるメキシコの古代遺跡。メキシコに実在するマヤ人の古代遺跡で、遺跡入り口となるピラミッドの意匠は、実在の城砦を再現したものと思われる。なお、ゲーム中でその存在を知るのはロズウェルクリア時だが、実際に訪れるのはラスヴェガスのあとになる。



遺跡通路



遺跡内



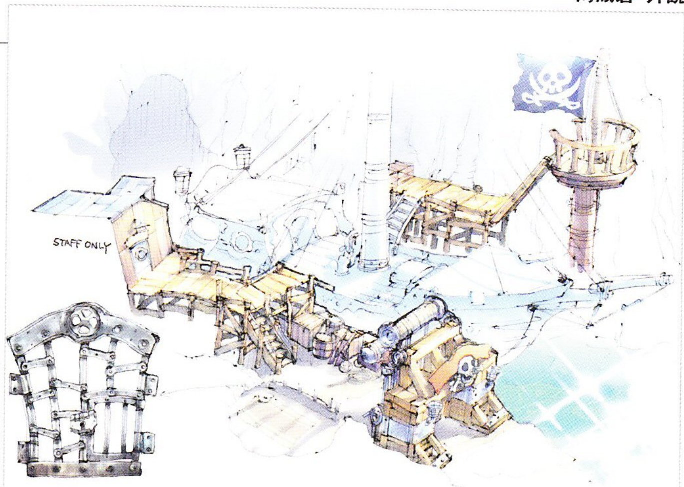
遺跡祭壇

カリブの海賊砦 I — 海賊砦

Pirate Fort of Caribbean I – Pirate fort

　チェチェン・イツァへの移動中にアン率いる海賊団に捕らえられ、強制的に連れてこられる。なおカリブ海の島々には、16世紀頃、実際に海賊が住みついたという歴史がある。ある島の洞窟には黄金が眠っているという伝説も残され、R.L.スティーブンソン作『宝島』のモデルになったと言われている。

海賊砦・外観



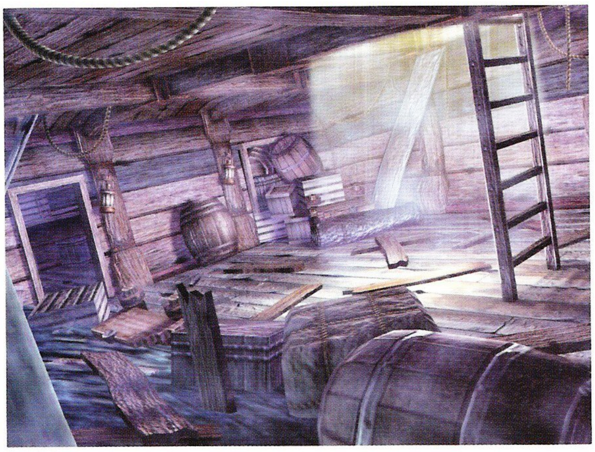
カリブ海砂浜

船長室

カリブの海賊砦Ⅱ ― 沈没船／海の聖域

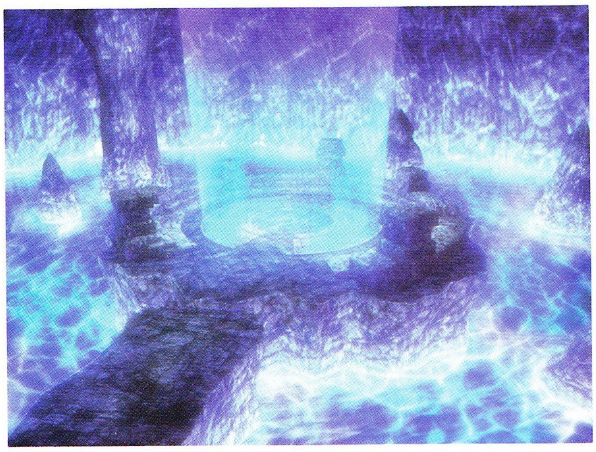
Pirate Fort of Caribbean II – Sunken Ship / Sanctuary in Sea

「船乗りの神様が祭られた聖域が存在する」と聞いたジョニーたちが、不思議と惹かれて足を運ぶ沈没船。さまざまな仕掛けを解いていくと、かつてここに住んでいた部族と、彼らに助けられた海賊たちが代々守り続けた海の聖域へとたどり着く。残念ながらそれぞれのデザインモデルは不明だ。

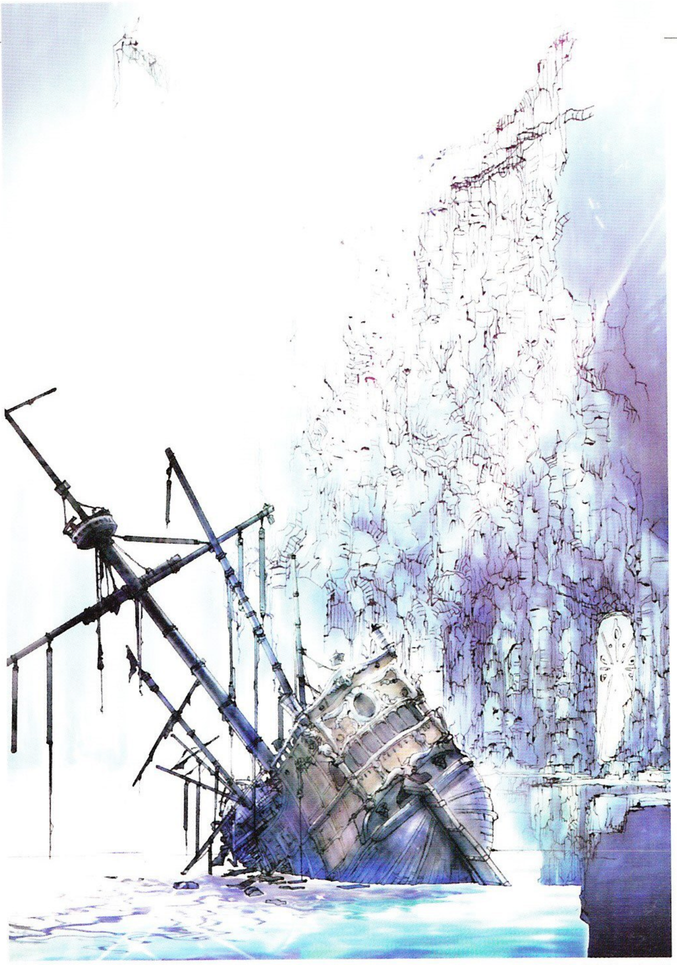


沈没船内

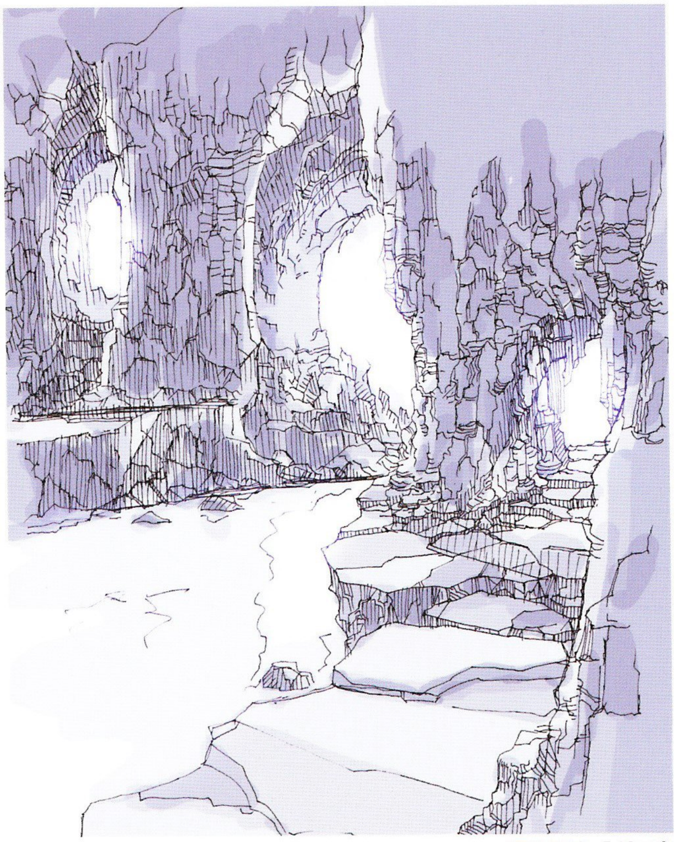
沈没船甲板



海の聖域・祭壇



沈没船・外観

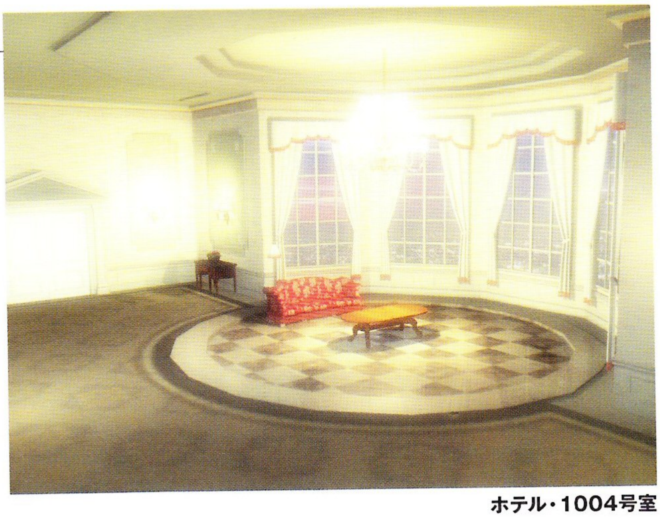


海の聖域・入り口案

ラスヴェガス

Las Vegas

手下を率いてロイの元に向かったというカポネ。その知らせを受けたジョニーたちが、カポネを追って訪れる場所。1929年当時には目立った施設はない街だったが、ゲーム中ではカジノなども併設されている高級感あふれるホテルが舞台となる。ちなみに「ラスヴェガス」とは、スペイン語で「草原」を意味する。



ホテル・1004号室

ホテル内

リオデジャネイロ

Rio de Janeiro

レディらに敗北したジョニーたちが、再度彼女たちの手がかりを求めて訪れる街。ゲーム中ではあえてコンパクトにまとめられているが、実際のリオデジャネイロは1960年まではブラジルの首都だった大都市である。ちなみにその名前は、ポルトガルの探検家によって付けられ、「1月の川」を意味する。

World Design

リオデジャネイロスポーツ社

リオデジャネイロの街並

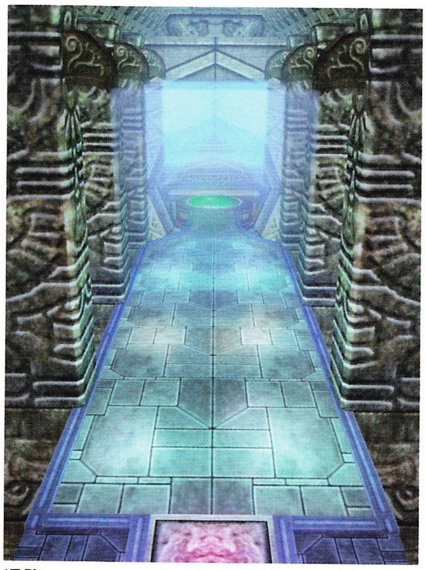
ファベイラ

寿司十二宮

マチュピチュ
Machu Picchu

新たなレディの情報を得たジョニーたちが訪れる遺跡。「空中都市」との呼び名もある通り、標高2000mをはるかに越える高地にあり、雲に覆われたようなたたずまいを見せる。ちなみに、インカ帝国滅亡から1910年代にアメリカの考古学者に発見されるまで、人が暮らしていた形跡はなかったようだ。

マチュピチュ・外観

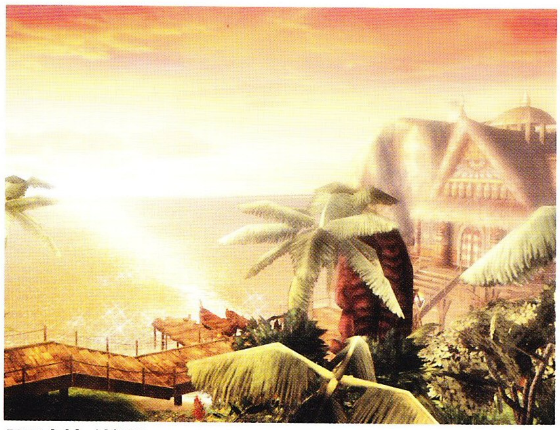

通路

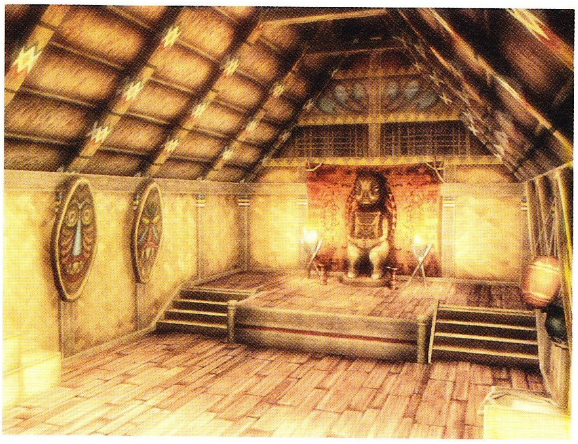
祭壇

モアナ村
Moana village

レディを捕り逃してしまったジョニーたちが、ロロマに案内されて訪れる場所。マルケサス諸島の村とされているが、スタッフにより創造された架空の村だ。ちなみに「モアナ」は、ハワイでは「海」を表わす言葉。また、マルケサス諸島を舞台にした古い記録映画も、同じく「モアナ」というタイトルらしい。

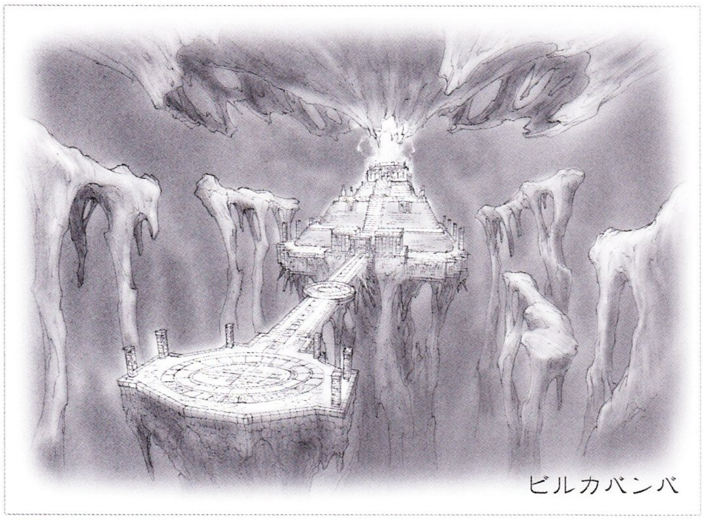
モアナ村・外観1


モアナ村・外観2

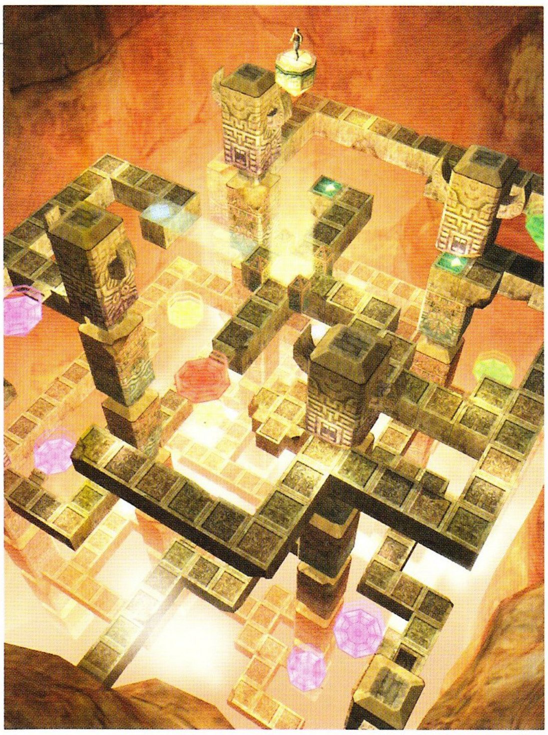

長老の家

ビルカバンバ
Vilcabamba

オカナガンから情報を得て訪れる場所。マチュピチュなどと同様にインカ帝国の都市であり、同帝国最後の都市と言われているビルカバンバの遺跡群をモチーフに創作された大迷宮。迷宮内の仕掛けなど、いたるところにインカ帝国を彷彿させるデザイン匠が散りばめられている。



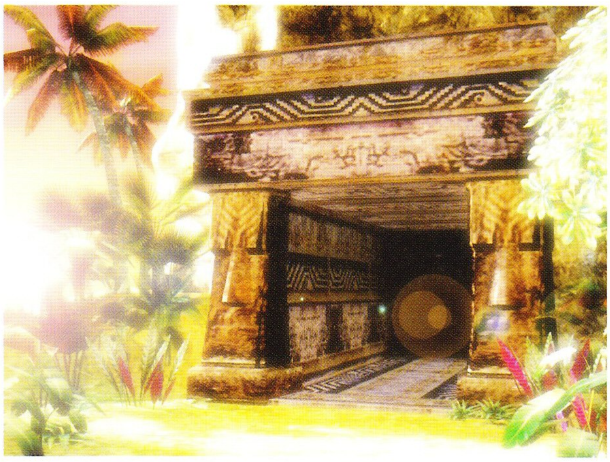
ビルカバンバ・外観


大迷宮

アイトの洞窟
Aito Cave

門出現後、赤き光と対をなす青き光を手に入れるために訪れる洞窟。聖域を守る部族に語り継がれてきたという極秘の地であるためか、モデル地は不明。ただし、洞窟のいたるところに設置されているティキは、ハワイアングッズとして有名な木彫りのオモチャがモチーフとなっているようだ。

赤ティキ


アイトの洞窟・入り口

祭壇

地下水洞

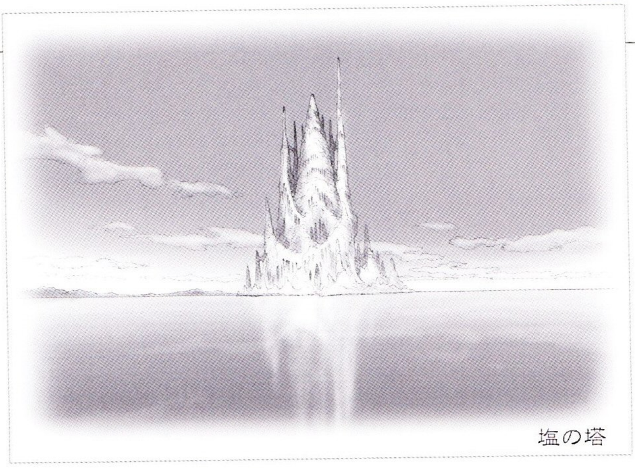
World Design

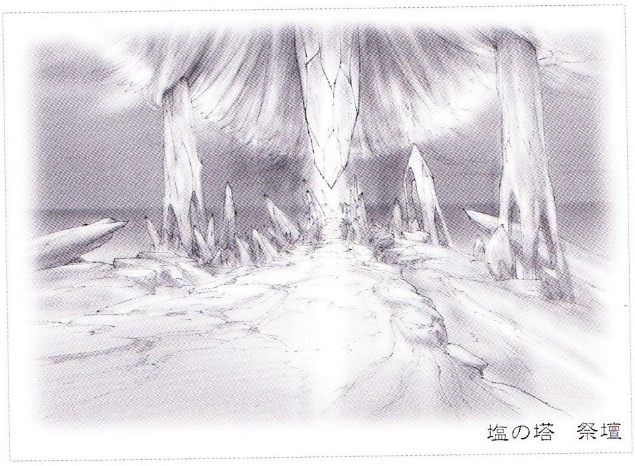
ウユニ塩湖

Uyuni salt lake

2つの指輪を手に入れたジョニーたちが、その力を解放するために訪れる場所。また、ジョニーが初めてアウェーカーに変貌した場所でもある。設定案として「塩の塔」が作られていたためか、南米はボリビア共和国にあるウユニ塩湖がモチーフとして用いられたようだ。

外観案





祭壇

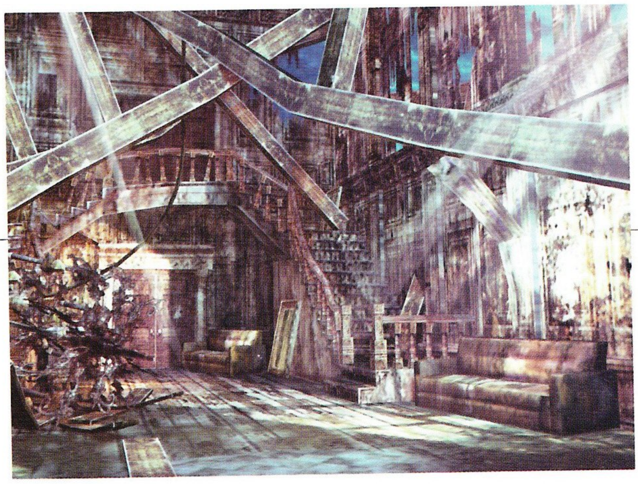
ウユニ塩湖・外観

ガーランド邸

Residence of Garland

ジョニーが自らの過去を知るべく訪れた、廃墟と化した生家。邸宅自体のデザインは当時の建物としてはオーソドックスなものと言えるが、高度な知識と魔力が必要となる封印「九紋呪の封」が仕掛けられているなど、本シリーズの作品世界を色濃く反映した設定がなされている。

ホール



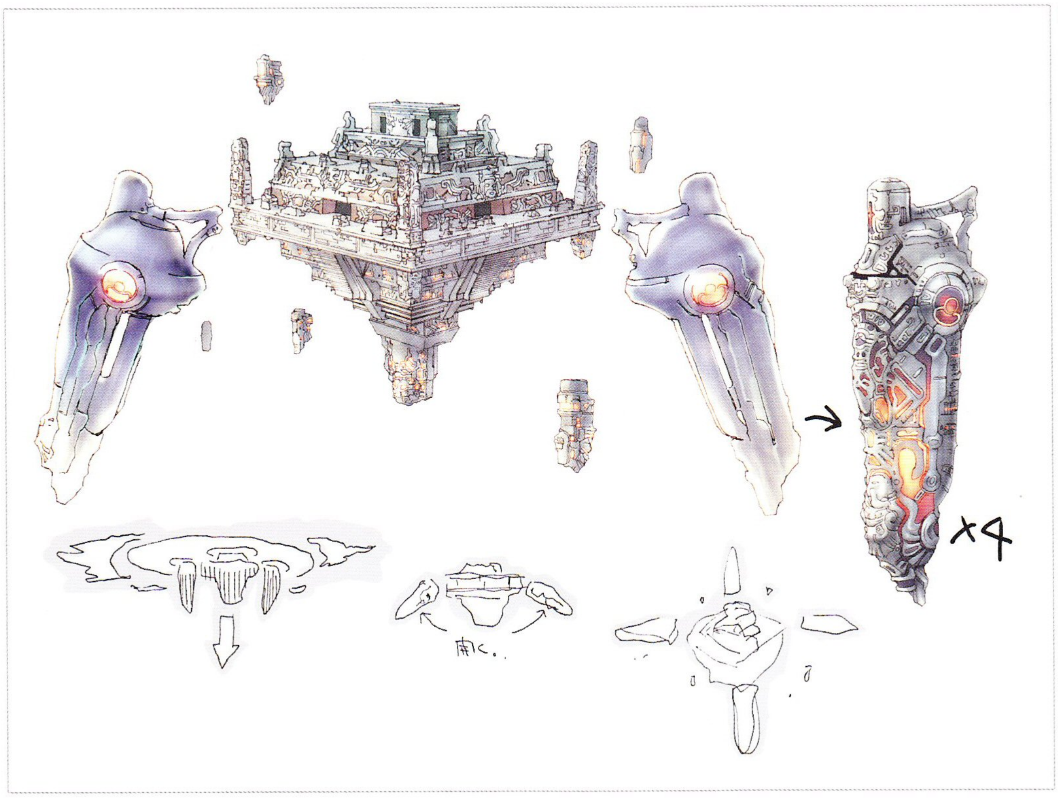
書斎

地下室

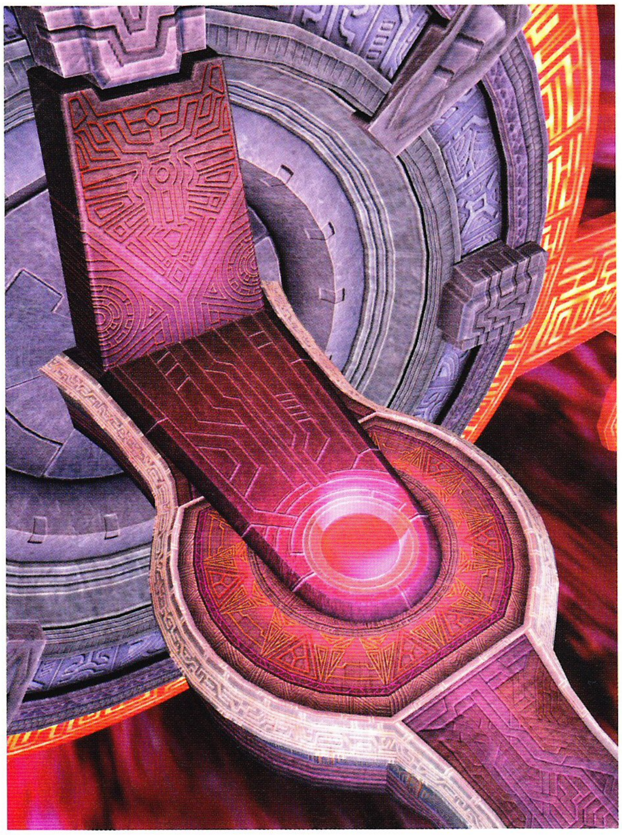
門

The Gate

マリスの解放を阻止すべく訪れる場所。宙に浮かんだ門のデザインは、古代文明の遺跡などをモチーフにしつつ、近未来的な雰囲気もかもし出す。門が開放されたあとは、さらに門の中の世界に足を踏み入れることになる。なお、門の中の世界＝マリス界であるため、その空間は赤い光に包まれている。



門・外観



門

門の中の世界への入り口

門の中の世界

World Design

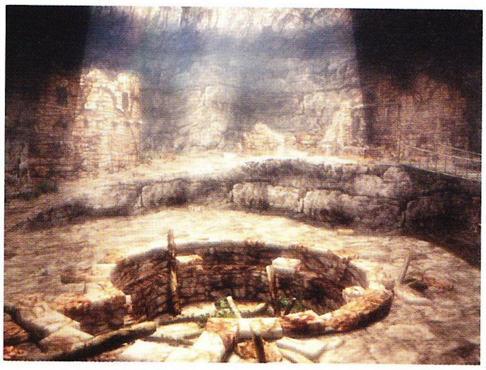
ガルヴォイの谷

Valley of Garvoi

門到着後に訪れることが可能になる、かつてガルヴォイ族の集落があった場所。シャナイアが空の精霊の力を授かった「空の聖域」のさらに奥には、空、大地、海の精霊を授かった者のみが入ることを許される「太陽の聖域」がある。

ガルヴォイの谷

太陽の聖域



ガルヴォイの谷・1F

空の聖域

人形の館

Doll House

門到着後に訪れることが可能になる、ラティーシャという女性を介して死者と会話できるという館。本シリーズでは恒例となった場所と言える。このダンジョンではリカルドのルーツアイテムが3つ集まっている状態で、アル・カポネと話すとマップ上に同所が現われる。

ホール

人形の館・外観

ギアナ高地

Guiana Highlands

門到着後に訪れることが可能になる、南米の秘境。すべてのUMAを捕獲していると、ナヴォチから「伝説のUMA」の情報が入手可能。さらにアーカム大学で調査資料ファイルを入手すると移動可能となる。ちなみに、アーサー・コナン・ドイルの小説「失われた世界」の舞台となった場所でもある。

ギアナ高地2

ギアナ高地1

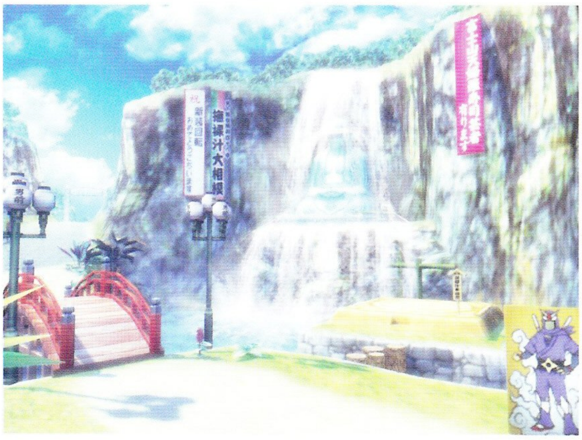
忍者の里

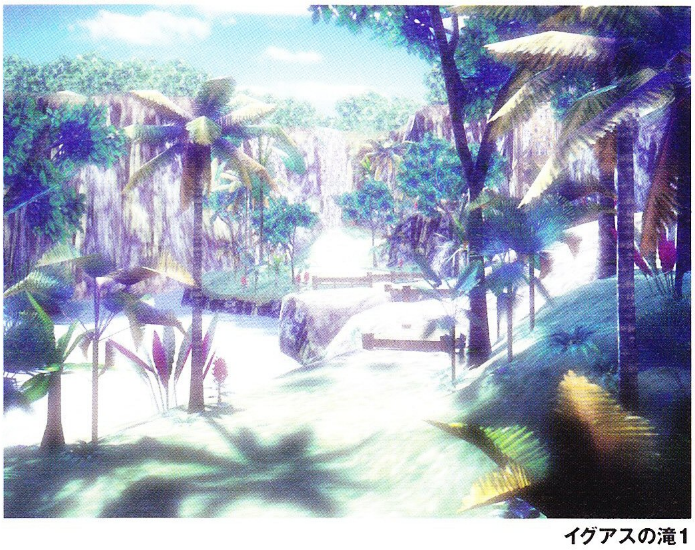
Ninja's Hideaway

門到着後に訪れることが可能になる、フランクの第2の故郷ともいうべき場所。フランクの任務イベントを3つ全て終わらせている状態でリオデジャネイロに行き、くのいちのブリトニーと会話すると移動可能になる。なお、テーマパークとしての「忍者の里」をP096で紹介しているので、ぜひ参照してほしい。

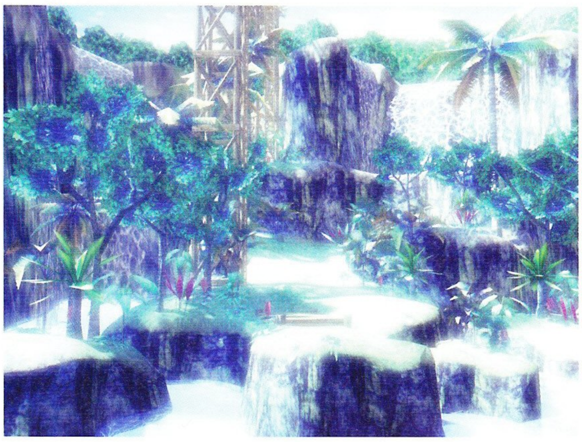
忍者の里・外観1

忍者の里・外観2





イグアスの滝1



イグアスの滝2

熱 烈 歓 迎

撫裸汁 忍者の里 観光ガイド

ここでは、撫裸汁忍者の拠点にして南米屈指のテーマパーク(?)
撫裸汁忍者の里の魅力を紹介!!

～忍者の里の由来～

"撫裸汁忍者の里"は今から300年ほど前、日本から来た忍者の末裔によって開かれました。忍者の技と精神はその子孫と現地の人々に脈々と受け継がれ、今もなお、この里を拠点とし、人知れず数々の忍者が世界平和を守るべく尽力しています。

忍者の里案内図

壱

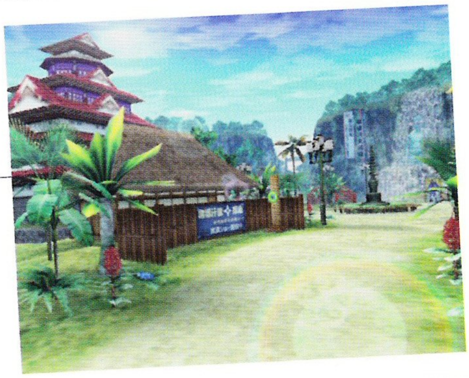
忍者の里・正門

ご来館の際はこちらの正門からお入りください。受付嬢・マッキー田上がステキな笑顔でお出迎えいたします。

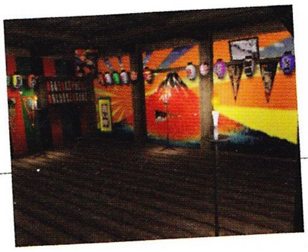
弐

実演ショー会場

こちらでは手裏剣ショーが観覧できます(試技のため、修行中の忍者に貸し出されている場合もあるのでご注意ください)。



参



天狗道場(頭領の屋敷)

頭領の屋敷兼天狗道場となっている、当テーマパークのシンボルです。ご自由に入館できますが、心してかからないと、イタイ目を見ることもありますのでご注意ください。

四

撫裸汁大相撲・土俵

地肌で争う男オンリーの競技"撫裸汁大相撲"の土俵です(土俵内は女人禁制ですのでご注意ください)。

五

イグアスの滝

モモンガの術で、イグアスの滝の絶景が満喫できます(ただし、入場制限がございます)。

六

撫裸汁珈琲

南米ギアナ特産の豆で作った珈琲を一日十杯のみ販売しております。また、ジェラール氏のショップも開店しておりますのでぜひお立ち寄りください。

忍者の里ご案内

【開館時間】 10:00~17:00(年中無休)
【入村料】 無料
【交通手段】 南米のジャングルからさまよい歩いて1週間(航空機での来館はご遠慮ください)。

世界一のスケールを誇るイグアスの滝を望む最高のロケーション! 撫裸汁忍者発祥の地で壮大な自然を満喫しながら、忍者になった気分で楽しめるテーマパークです。ぜひ一度足をお運びください。(撫裸汁忍者の里・頭領:ケイン・渡辺)

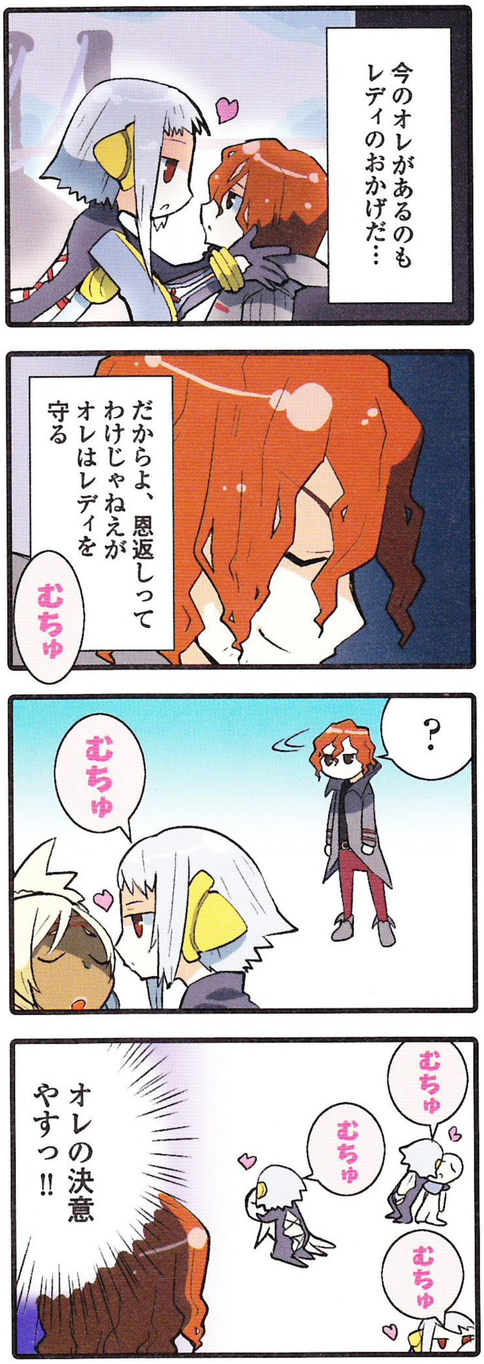
Shadow Hearts
ふろむ あなざぁ わーるど その4

注意：この物語はフィクションです。

Illustration：濱元隆輔

グルメ舌

口づけの重さ



SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD World Guidance

Special Data
【スペシャルデータ】

初公開となる絵コンテ、さらにはスタッフインタビューなど、本作のさらなるお楽しみ情報をまとめて紹介する。

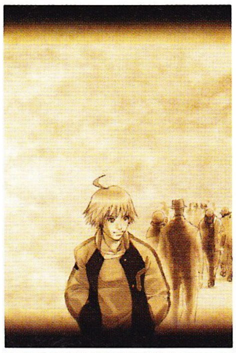
Picture Story Show Movie

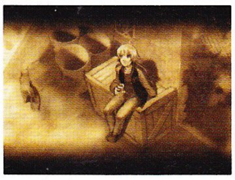
紙芝居ムービー集

ゲーム中に登場する、特殊な紙芝居調のムービー。ここでは同ムービーを網羅するとともに、
発生タイミングと、紙芝居が見られる「シアター」モード中のムービー名を掲載する。

ジョニー・ガーランド
同名ムービー中

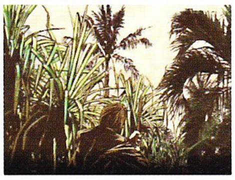
ギルバートの依頼を受けたあとに発生。ジョニーが、自身の身の上を語り始める。





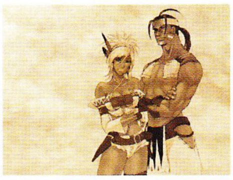
昔話
謎のアメリカ人再び 後編ムービー中

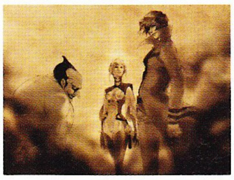
アーカム大学地下でフランクと遭遇時に発生。彼が忍者になったいきさつが明らかに。



あの後のいきさつ
同名ムービー中

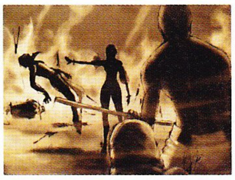
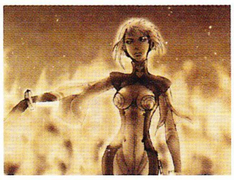
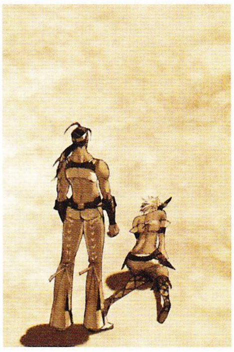
チェチェン・イツァでレディに敗れたあと発生。その後の彼らの行動が要約され語られる。





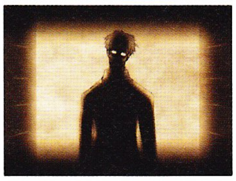
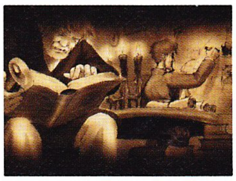
シャナイアの過去
同名ムービー中

アイトの洞窟で発生。シャナイアがレディを追う理由が、ナタンの口から語られる。

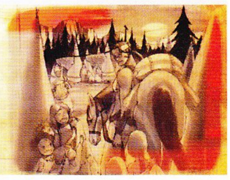
父とマーロウ
同名ムービー中

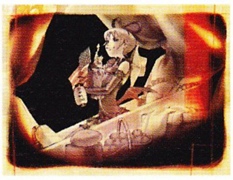
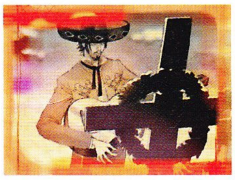
ガーランド邸クリア後、ロジャーと会話すると発生。2人が行なった禁断の秘術が明らかに。

閉ざされる門
スタッフロール後

ジョニー、シャナイアをのぞく仲間たち、それぞれのその後について語られていく。



Floppily Illustration

へな絵集

落書きテイストのイラストが交互に表示されることで、独特の「動き」を出しているデフォルメキャラクター。
公式ホームページ上で公開された同イラストを特別に公開する。

ジョニー＆シャナイア

シャナイアにいわゆる「お姫様だっこ」をされているジョニー。照れるジョニーと弱り気味のシャナイアの対比が愉快なデフォルメイラスト。

フランク＆マオ

ひざまずくような姿勢のフランクと、豪快に酒をあおるマオ。「うざいんだよ！」とネコパンチをくり出されて吹っ飛ばされる哀れなフランク……。

ナタン＆ヒルダ

いつもの調子の無口なナタンと、その周囲で元気に走り回るヒルダ。常にはしゃぎまわるヒルダと微動だにしないナタンの対比がかなりシュール。

リカルド＆エドナ

ギターを弾くリカルドと、その調べに聴き入るエドナ。うっとりしているエドナのようすを見て、満足げにウインクするお茶目なリカルド♪

レディ＆キラー

何気なく手にしていたパンを千切り、キラーに差し出すレディ。なかなか見せてはくれないレディの優しさに感激するキラーだが、それを見て不思議そうなレディ。キラーが考えるほどその行為にイミはなかった……？

Event Making

イベントメイキング

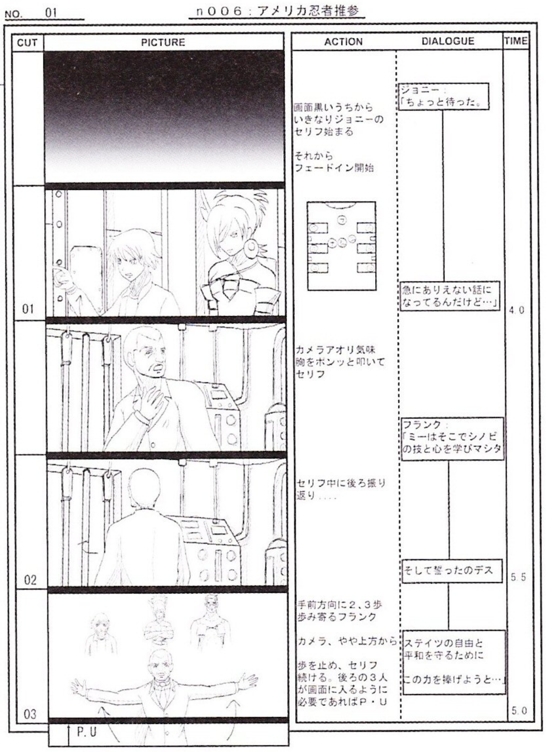
ゲーム中の随所に挿入された、時にはコミカルな、時にはシリアスなイベントムービー。
ここでは、ムービー用に制作された絵コンテを、対応するムービーCGとともに公開する。

Scene011 アメリカ忍者推参

フランクが忍者になったいきさつを聞き、あきれ果てるジョニーと、そんなようすをまったく意に介さないフランクを描いたシーン。カット1のジョニーの突っ込みは絵コンテよりも勢いよく、フランクの語りとしぐさはよりオーバーに描かれている。

CUT 01

CUT 03

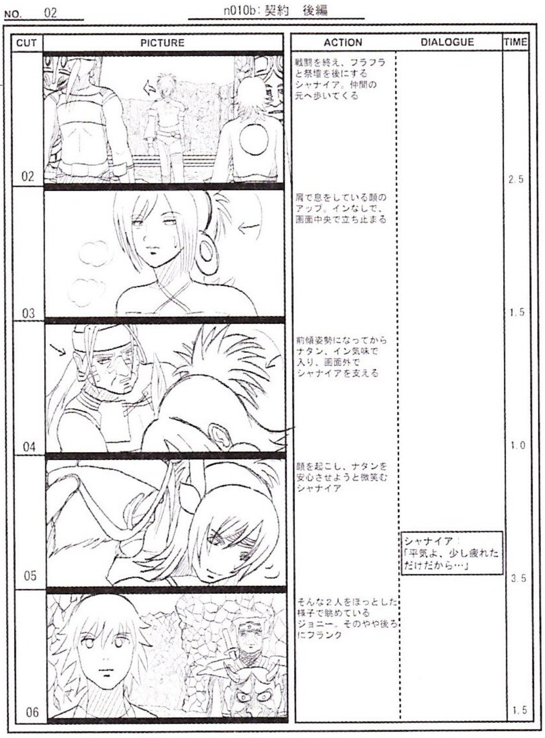


Scene018 祭壇の間 後編

タタンカとの戦いを終え、体力を消耗してふらつくシャナイア。その身体を支えるナタン。「少し疲れただけだから……」というシャナイアを見て、ほっとするジョニーとフランク。本編でのシャナイアのセリフは、絶妙の間を演出する形に2分割されている。

CUT 05

CUT 06



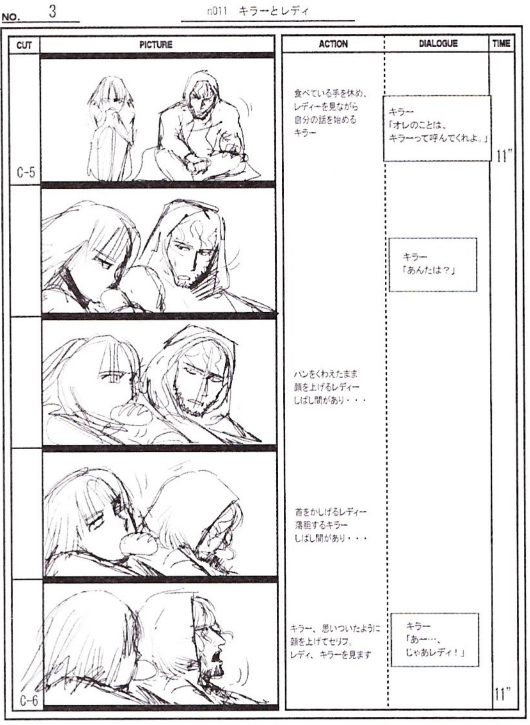
Special Data

Scene019 キラーとレディ

周囲の人間は殺しの対象でしかなかったキラーが、恩人としてのレディに話しかける1シーン。セリフの言い回しに多少の変更が加えられたほか、絵コンテでは左斜めの角度から2人をとらえていたアングルは、右斜めからのアングルに変更されている。

CUT 05

CUT 06



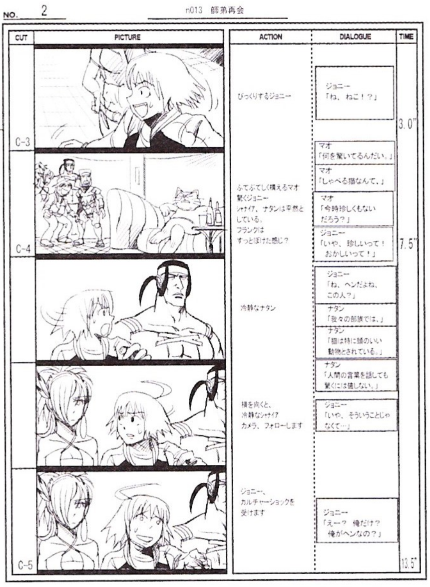
Scene021 師弟再会

普通に人の言葉を使うマオの姿を見て、ストレートに驚くジョニー。横柄な態度でソファーに腰をかけながら、貫禄のある姉御っぷりで受け答えをするマオ。非常にセリフの多いシーンだが、巧みなカット割りによって、テンポ良く楽しめるシーンだ。

CUT 03

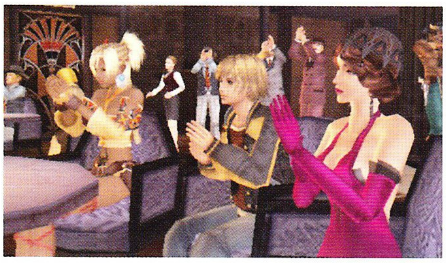
CUT 07

CUT 10



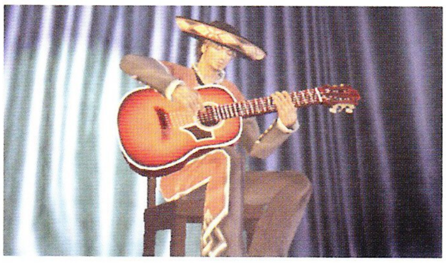
Scene022 マリアッチ

ステージに登場したリカルドに拍手を贈るジョニーたち。椅子に腰をかけたリカルドは、セレナータを奏で始める……。全体的な流れ自体は絵コンテと同じだが、セリフがまったくないシーンのため、その間を補うような形のカットが追加されている。

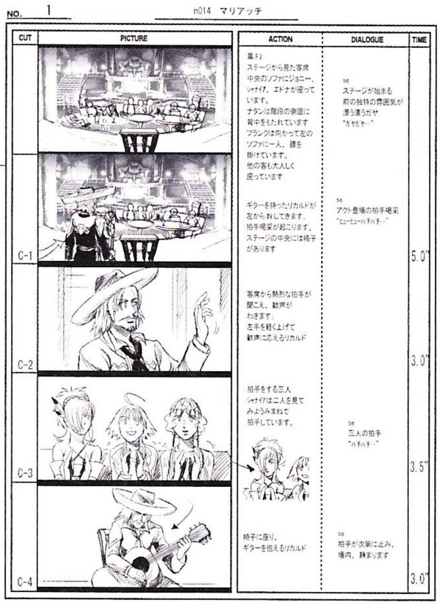


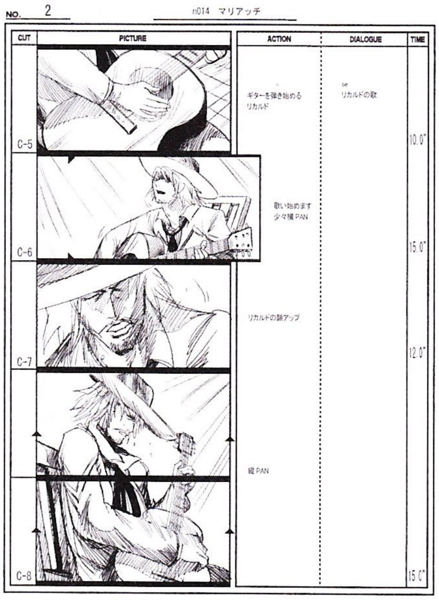
CUT 03

CUT 07



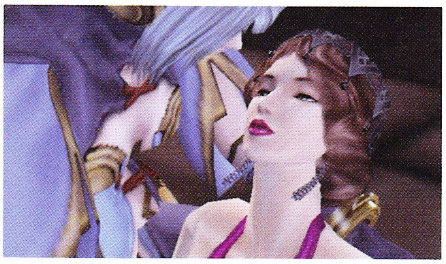
CUT 08





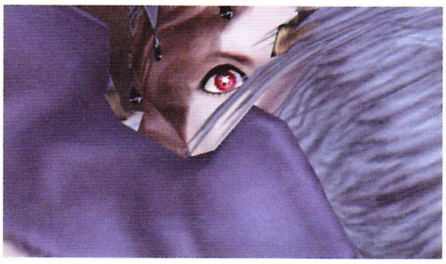
Scene027 マリスの口付け

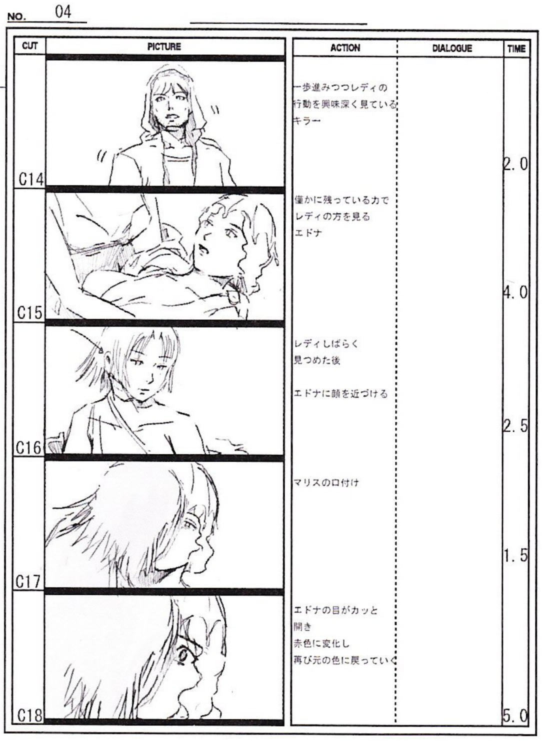
ロイの凶弾に倒れて死にゆくエドナ。レディは倒れていた彼女を抱きかかえるようにして、マリスの口付けをする。カット15の構図はレディの横顔もおさまるような形に変化。カット18については、エドナの右瞳が見開かれる構図に変化している。



CUT 15

CUT 18





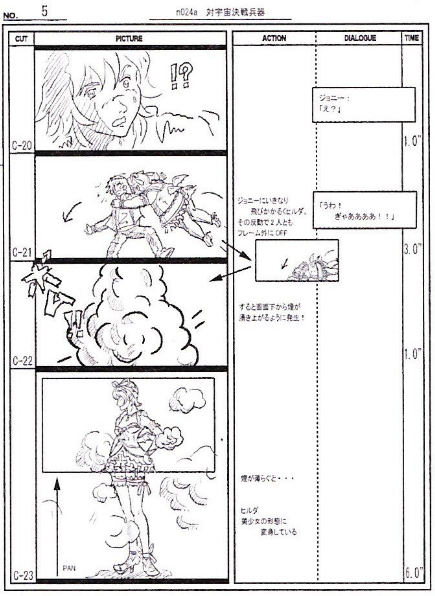
Scene034 対宇宙決戦兵器 前編

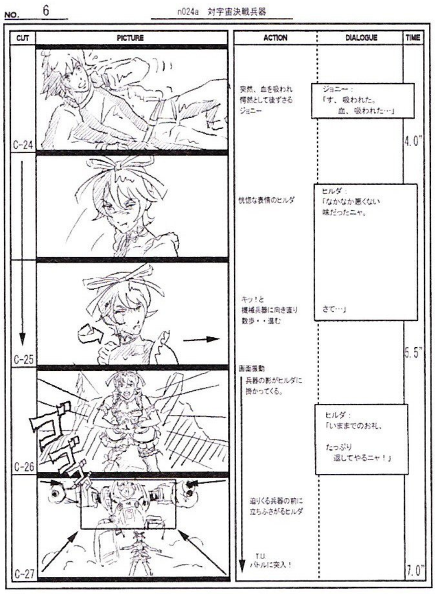
唐突にジョニーに飛びつくグラマーヒルダ。彼女に血を吸われ、うろたえつつあとずさるジョニーに、悪びれるようすもなく「なかなか悪くない味だったニャ」と応えるヒルダ。絵コンテがほぼそのままの形で活かされている1シーンだ。

CUT 21

CUT 24

CUT 25



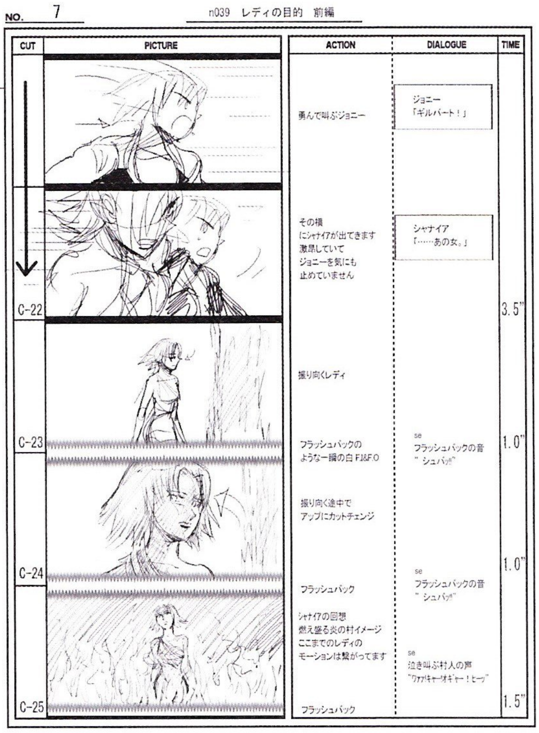


Scene055 レディの目的 前編

ギルバートを追ってチェチェン・イツァの遺跡にやってきたジョニーたち。そこにはギルバートだけでなく、レディ、キラーの姿もあった。この時点の絵コンテに描かれたレディは、企画書用に描かれた初期デザインをもとに描かれていたようだ。

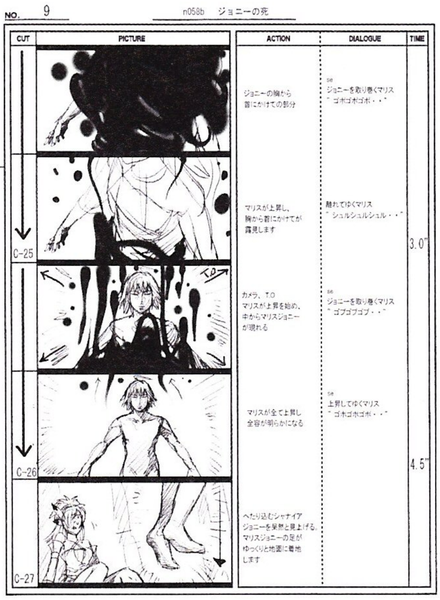
CUT 22

CUT 25

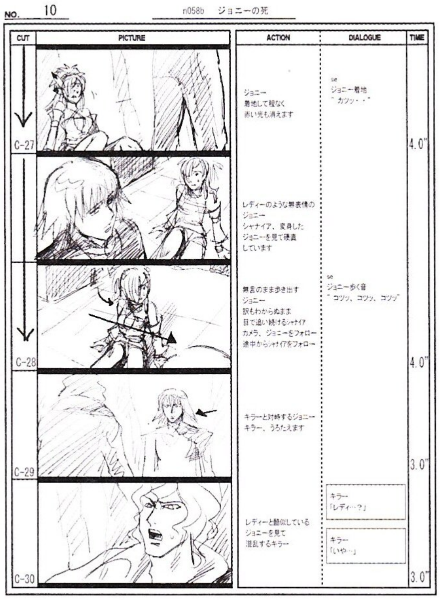


Scene081 ジョニーの死

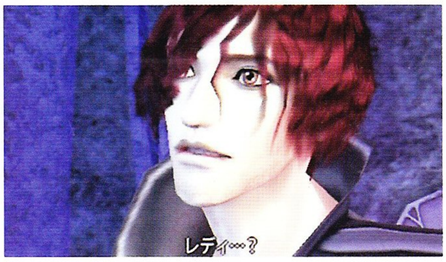
キラーの凶刃の餌食となったジョニーの体をマリスが覆い、彼はアウェーカーへと変貌する。キラーは、レディに良く似たその姿を見て驚愕する……。絵コンテを見る限り、この段階では、まだアウェーカーのデザインは決定していなかったようだ。



CUT 26



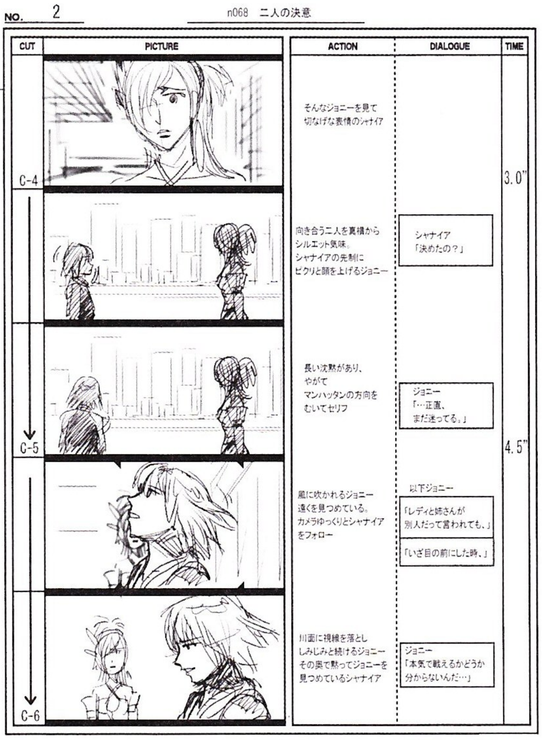
CUT 28



CUT 30

Scene093 二人の決意

レディとの決戦の前、ジョニーの決意を確認するシャナイア。本気で戦えるかどうか分からないというジョニーだが……。ゲーム中では、特に背景の美しさが際立っているシーン。絵コンテの時点では、イーストリバーに掛かる橋は描き込まれていなかったようだ。



CUT 05

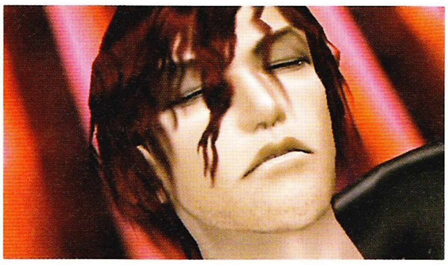
CUT 06

Scene095 感情の芽生え

感情がなく、言葉も発しないはずのレディが、キラーの名を口にするシーン。もう動かないキラーを抱きかかえたレディは、開放された門の中へと立ち去る。なお、このシーンのムービーは、「太陽の精霊」取得前後の2パターンが存在する。

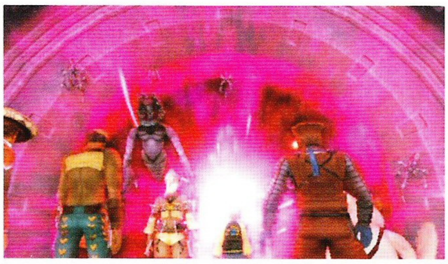
CUT 15

CUT 16



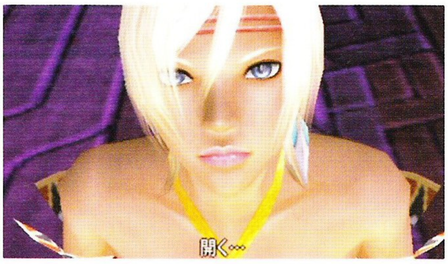
CUT 18

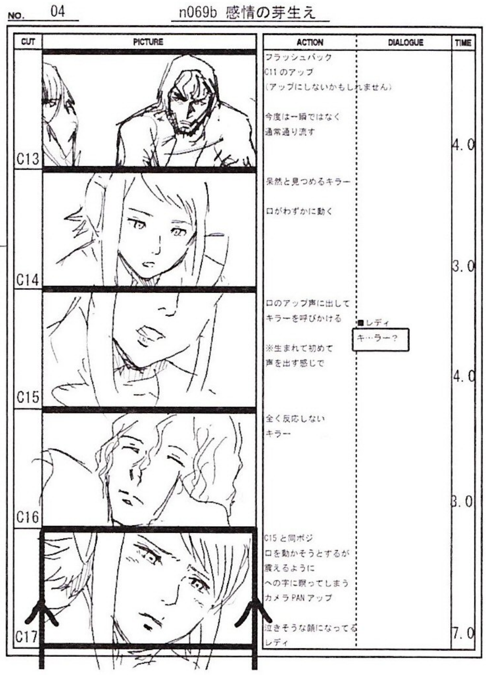
CUT 19

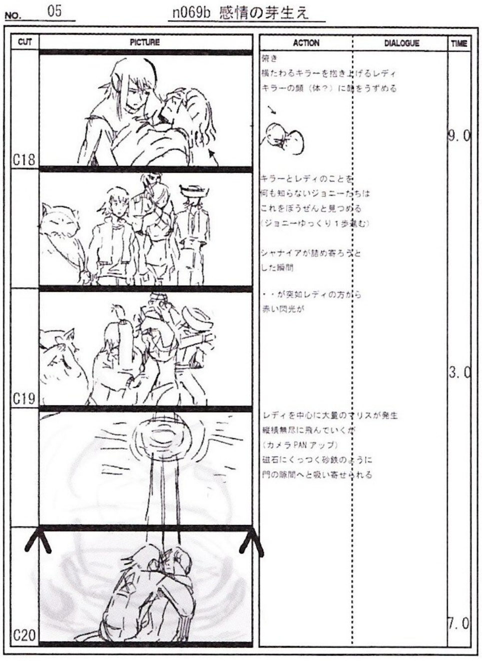


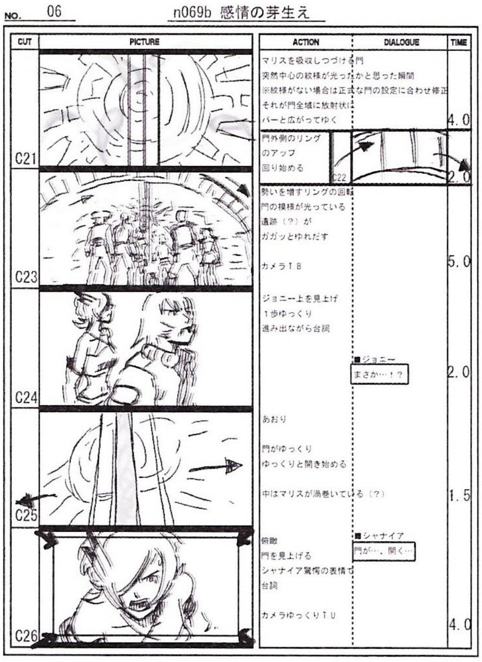
CUT 23

CUT 26









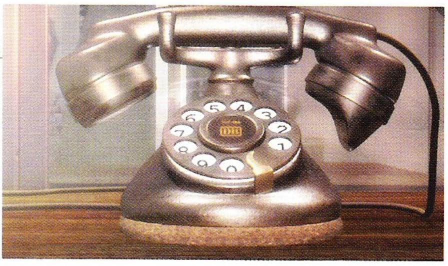
Ending Movie

エンディングムービー

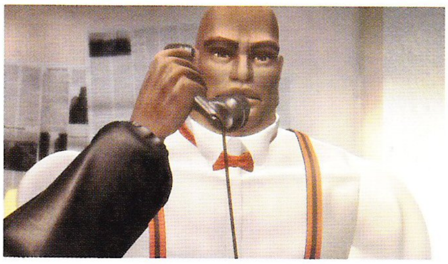
ここでは2種類あるエンディングムービー（グッドエンディング／バッドエンディング）を、CGと対応するシナリオとともに紹介。
また、各エンディングへの分岐条件もあわせて公開する。

Scene102 グッドエンディング

〔条件〕レディとの戦闘までに以下の条件を満たしてゲームをクリアする。
①シャナイアの隠しダンジョン「ガルヴォイの谷」をクリア。
②フュージョンモンスターのレベルがすべてMAX。

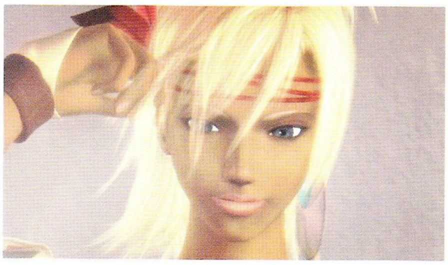


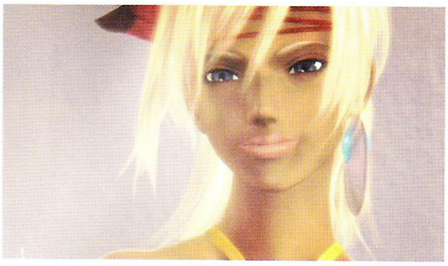
探偵事務所の中。
電話が鳴り、それをとるレニ。



レニ「はい、ガーランド探偵事務所でございます。
はい……、はい……。はい、かしこまりました。
至急お伺いいたします」
受話器を置くレニ。
レニ「坊っちゃま。三番街のベイカー様から
仕事のご依頼です。
なんでも飼い猫が行方不明になったので、
至急捜し出して欲しいとおっしゃっております」
事務所の椅子に、
行儀悪く座っているジョニーが文句を言う。
ジョニー「えーっ！ また!? そういうのは
断ってって言ってるじゃん……」

レニ「まあまあ、そうおっしゃらずに。
わたくしめもお供いたしますから」
シャナイア「わがまま言わないの」
ロフトの階段を下りてくるシャナイア。
シャナイア「一緒に行ってあげるから。……ね？」
ジョニー「しょうがないなあ……」





ソファから立ち上がるジョニー。
ジョニー「じゃあ、レニは留守番よろしくね」
口では文句を言いながらも、
まんざらではないという表情でシャナイアと二人
事務所を出て行くジョニー。

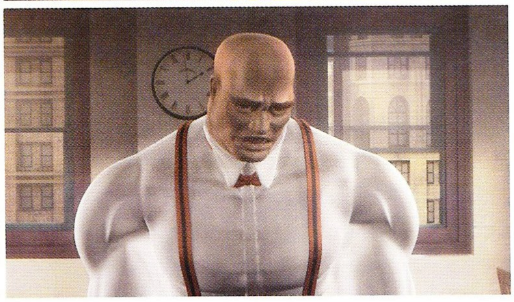
THE END

Scene103 バッドエンディング

〔条件〕グッドエンディングの条件を満たさない。
※なお、ムービー序盤はグッドエンディングと共通。

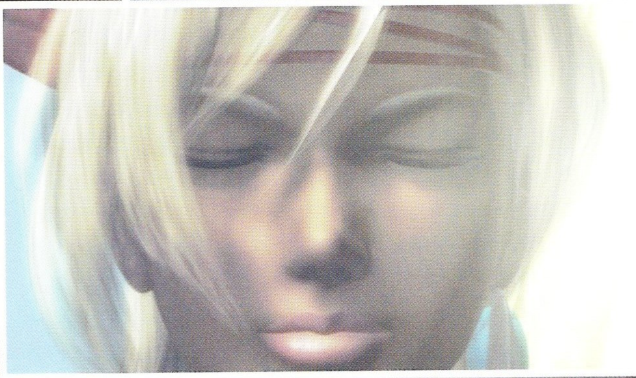
レニ「まあまあ、そうおっしゃらずに。
わたくしめもお供いたしますから」

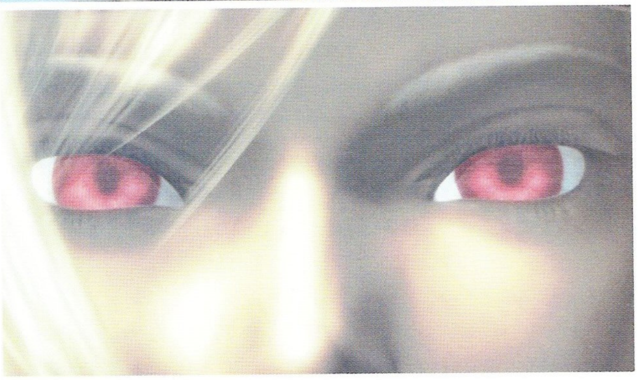
ジョニー「いいよ、一人で！」
やや怒るように立ち上がるジョニー。
ぼやくように
ジョニー「たく、子供扱いすんなよな……」
そのまま振り向きもせず片手をあげて
ジョニー「じゃ」
レニ「あ……お気をつけて……」
出て行くジョニーを見送って、肩を落とすレニ。



レニ「はあ……」
ため息をついて、奥に向かうレニ。
カメラ、レニを通り越し、窓の外まで引いて、高速で上空へ移動。
オープニングに出てきたビルの屋上。
ニューヨークの街を見下ろす一人の人影。
わずかに光が当たり、その人影がシャナイアだとわかる。
レディのように無表情なシャナイア。
その瞳は、やはりレディのように真っ赤に染まっている。

THE END





Creators Comment

シナリオ：鈴木氏

Q.2つのエンディングを制作した意図をお聞かせください。

A.エンディングが2種類、というのは自分がシナリオ担当になった時にはすでに決定事項でした。ですので、自分としては「なにが原因でそちらのエンディングを迎えたのか」を明確に分かるようにしつつ、そこにつながるまでの話を組み立てるのに苦労しました。

Interview
インタビュー

ここでは、本作の開発スタッフ陣のインタビューを掲載。
本作の開発秘話や見どころなど、開発スタッフが語る「ここだけの話」と本作へのこだわりをチェックしてほしい。

Development Staff

ディレクター	大澤隆将
企画	石田健博
ムービー	小幡伊澄
シナリオ	鈴木俊行
オブジェクト	三枝　穣
サウンド	井元啓富

Special Data

Concept

――まずは、本作のコンセプトについてお聞かせください。
大澤❖シャドウハーツ・シリーズとして引き継がれるテーマ・世界観を踏襲したうえで、新しい主人公・物語による自然な変化を求めました。

――同シリーズらしさを意識した点はありましたか?
大澤❖「シャドウハーツ」らしさ……う〜ん、難しいですね。過去のこだわりの部分で"〜らしさ"を出す・出さないの基準は特にありません。人物・物語・舞台等の要素で変化するのは必然性だと考えるので。ただ「ゲーム性の向上」については、これからも意識的に取り組んで行きたいと思っています。
小幡❖キャプチャーについては、前作でユーザーのみなさんに支持をいただいた部分だと思っているので、撮影時、役者さんには各キャラクターの細かな感情をできるだけ演技に反映してもらえるよう意識しましたね。
井元❖システム音はほぼ前作と同じ音にしています。ソウルチャージ音が個人的にすごく気に入ったので、ストックゲージがたまる音にもこっそりまぜちゃってます(笑)。
――ゲーム性の向上という観点から見て最も大きく変化したと思われる、「システム面」での新たな試みについてお聞かせください。
石田❖バトルについては、前作のシステムをベースにするということが開発初期から決まっていました。そこからまず、問題点、不評だった点を洗いなおした時に、「移動をしなければコンボが使えないことが面倒くさい」という点がありました。そこで、移動なしでコンボをさせるために考え出されたのが本作の「ストックゲージ」です。
また、もうひとつの問題点として、「コンボをつないでる時に当たるのか当たらないのかが分からない」というものがありましたが、こちらも位置(高さ)を明確にして当たる、当たらないの判定を分かりやすくしました。もちろん、ただの不評点の改善だけでなく、戦略性を高めるという狙いもありました。
上の二つの要素と「ハードヒット」をゲージ減少技とすることにより、ターンごとに状況判断をする「戦略性」を本作に入れることには成功したと思います。
井元❖サウンドについてはBGMとSEの音量が変えられるようになりました。ここの音楽が聞きたいんだよ! という方はぜひSEを絞ってみてください。
――シリーズファンからの要望が意識的に組みこまれている箇所はありますか?
石田❖敵の強さ、というか、いやらしさは前作よりやや高めています。前作は比較的初心者層にあわせた作りをしていましたが、今回は一般的なRPGプレイヤー寄りに設計しました。ただ、やり方次第でボス等、強い敵でも瞬殺できる、というシリーズの基本概念は残すようにはしています。

Character

――次に、キャラクター設定時のエピソードや開発秘話などをお聞かせください。
大澤❖秘話と言えば、ジョニーのイメージが確立された瞬間でしょうか。開発初期の頃の話ですが、スタッフ間で各キャラクターのイメージを共通のものにするため、ミーティングで実在する俳優やアーティスト名を具体的にあげていったことがありました。その中で、ジョニーだけはピタリとはまるイメージがなく……。誰も発言しないこう着状態に陥った時、助國(シナリオ担当)がポツリと呟いた「○○」という一言で、その場にいたスタッフ全員(男)「あぁーー……」と遠くを見つめながらも強く納得する、という出来事がありました(その後「○○」は最強の武器名にもなりました)。あとは、ミーティングを行った際の、小幡演じるシャナイアが特に色っぽく印象的でした(笑)。
小幡❖シャナイアと言えば、アフレコの際、各祭壇での変身ムービーカット用にかなりセクシーな声を収録したのですが、後日、サウンドディレクターの判断で未使用になってしまい個人的には残念でした。
――個性的なキャラクターが多く登場しますが、作品とマッチさせる上で苦労した点などはありますか?
三枝❖シャドウ ハーツ・シリーズはある意味"何でもあり"な世界ですので、そういう意味では特にありません。強いて言うならば、やはりフランクとマオが上げられますでしょうか。フランクに関しては、お腹にあるお面が結構厄介でした(苦笑)。またクオリティ面でも、マオは猫という設定ですので、フサフサ感をどの程度まで出せるのかで苦労しました。
ちなみにリカルドのギターは仕様上の関係で、同じ武器でも数パターンのモデルを用意する必要がありましたので、それなりに大変でしたね。
――ちなみに、リカルドの各「セレナータ」の旋律および曲名はどのように作られたのでしょうか?
井元❖喜怒哀愛の4つの感情ごとにそれぞれ、喜(カントリー)、怒(ヘビメタ)、哀(フラメンコ)、愛(ボサノバ)とジャンルを決めて、それぞれの技の強さによ

って、激しく感情的になるようにしています。曲名はプランナーさんからいただいた時にすでについていたのですが、それをイメージの参考にさせていただきました。

——大きな設定変更があったキャラクターはいましたか？

大澤❖大きな設定変更といえば、カリブ海の海賊少女・アンでしょうか。彼女はもともとパーティメンバーとして旅に同行する予定でしたが、全体ボリュームに無理が生じたため設定変更を余儀なくされました。サブストーリーやエンディングまで構想が進んでいただけに惜しかったですね。

——お気に入りのキャラクター、シーンはありますか？

石田❖キャラクターのお気に入りはナタンです。本人は真面目なんですが、どこかおかしいというのがツボです。ストーリーの本筋ではあまり見えてこないですが、お遊び要素の部分では、彼の天然度合いがよく出てるかと。

好きなシーンはリカルドの演奏シーンです。キャプチャーでギターを弾いているのが、実は社員の人なのですが、体の動きや弾き方がライブで見たまんますぎて笑ってしまいました（笑）。改めて「キャプチャーってすごいな」と妙に関心してしまいました。

鈴木❖好きなキャラクターはキラーとギルバート。好きなシーンは、2人の掛け合いのシーン全部です（特にキラーがギルバートに上手く丸め込まれるところ）。

小幡❖フランクのギャグ系のシーン全部。声優さんが希望どおり銀河万丈さんに決まったので、マジックが起きると思いました。

井元❖リオで、シャナイアに「待ってってばー」というジョニー君。シャナイアに振り向きざまに思いっきりガンつけられるんですが、そのすくんだ表情がとてもキュート！

——今回も表情豊かなキャラクターばかりですが、キャラクターの表情などはどのようにして制作されているのかお聞かせください。また、設定画にはない表情などは、CGチームが独自に制作をなさっているのでしょうか？

小幡❖ムービーでは逆に感情をあまり表さない場面が多くて苦労しましたね。レディの感情が生まれる流れなど演出を色々と考慮しました。

三枝❖リアルタイムイベント（MCES）に関しては、眉、口といったパーツ毎に決められたパターンが存在し、実際のシーンではそれらのパターンを融合させながら表情を作っています。ですので、実際にモデルのパターンを制作する人間と、そのパターンを使って表情を制作する人間との合作が実際の画面に反映されています。

——ちなみに、制作時に何か参考にしたものはありますか？

小幡❖ムービーモデル用シャナイアの肌の質感を美しい印象にしたくて、制作担当者にデスティニーズ・チャイルドのビヨンセを参考にしてもらいました。

——各キャラクターの衣装などには細かい刺繍や細工などが入っていますが、制作に苦労した点や、逆に楽しかった点などをお聞かせください。

三枝❖刺繍などの細かい模様は、仕様上の関係（テクスチャの領域）で表現が難しいので、どう工夫するかが苦労でもあり楽しさでもありますね。また個人的な意見ですと、普通のキャラクターよりも変わったキャラクターの方が制作していて楽しかったです（笑）。

World / Monster

——まずは、世界設定についてお聞かせください。撫裸汁忍者の里、寿司十二宮など、キャラクターイメージにあわせる上で苦労した場所もあったのでは……？

大澤❖撫裸汁忍者の里、寿司十二宮の2箇所については、比較的はっきりとしたイメージ資料もあったので特に制作に困ることはありませんでした。日光江戸村なども取材しましたし（笑）。舞台となるアメリカについても、休暇中に南米を旅したスタッフが撮影してきた写真があり、とても役に立ちました。

——次にモンスターについてですが、「シャドウ ハーツ」らしさを出すために苦労した点などはありましか？　また、未使用となったモンスターデザインについて、ボツになった理由などもあわせて教えてください。

石田❖カッコ良さと気持ち悪さのバランスです。偏りすぎないように配分するのが、苦労と言えば苦労でしょうか。さまざまなタイプのモンスターが考えられていましたが、マップやストーリーの設定から逸脱しすぎたもの、面白味のないものは残念ながら未使用となりました。中には「これはやりすぎだろう」という、18禁ゲームになってしまいそうなデザインも多々あったりしたので……（苦笑）。

Scenario

——まずは、メインシナリオの見どころについてお聞かせください。

大澤❖劇中に描かれるジョニーとシャナイアの距離感、キラー&レディとの対比等を楽しんでもらえたらと思います。

——本作では「キャラクター個有システム」を強化していく過程で、サブキャラクター個々のシナリオを楽しむこともできましたが、どんな点を意識してそれぞれのエピソードが抽出されたのでしょうか？

鈴木❖メインでは、どうしてもジョニー&シャナイアが中心で、ほかのキャラはやや影が薄いところがありまして……。ですので、サブシナリオはそれぞれのキャラの個性重視で、とにかく目立つようにと念頭に置いて作成しました。結果として、比較的おバカな話が多くなってしまったのは、シリーズの伝統のせいです（笑）。

石田❖サブシナリオや遊びの部分におけるばかばかしさと真面目さのバランスは、シリーズを通して気にかけています。このキャラはおバカじゃなきゃおかしいだろうとか、おバカが多すぎるから真面目な話を入れておこうとか……と、企画全体で会議を開いて、かなり真面目に討論しました。

Message

——それぞれが考える本作の見どころを教えてください。

大澤❖ジョニーの心と身体の成長っぷり。

小幡❖自分で遊んでみて、撫裸汁忍者の里には良い意味で驚きました。サブイベントなのになんだこの作り込みは……さすがシャドハ!!

三枝❖他に類を見ない、お笑い要素の入ったイベントでしょうか。自分担当の箇所で言いますと、個性豊かなモンスターたち全般ですが、ぶっちゃけて言ってしまうとフランク関連ですね（笑）。

井元❖ジョニーの過去について語られるシーンと、終盤の山場でのキラーの想いが語られるシーンです。どちらも深い愛情とそこから生まれる悲哀、また大きな力に翻弄される登場人物とそれぞれの持つ感情のぶつかり合いを対比しながら演出しています。

——では最後に、ファンの皆様へのメッセージをお願いいたします。

小幡❖多くのファンに届くよう、色々と考慮しました。憎めなくて愛らしい作品になっていれば幸いです。

鈴木❖今作ではシナリオという大役をやらせていただき、自分にとっては思い出深い記念の作品になりました。新しい舞台、新しい主人公での続編でしたので、シリーズを通して遊んでいただいている方には不満や戸惑いの部分もあったかもしれませんが、少しでも楽しんでいただけていたらと思います。

三枝❖今作SHFはいかがでしたでしょうか。シャドウ ハーツ・シリーズの雰囲気を引継ぎつつ、新しい要素にもチャレンジをしました。ゲーム全般を通して、何か心に残る物がひとつでもあればと思います。

井元❖人間の感情のダークサイドを大胆かつバカっぽく描くという発想が他のゲームにないシャドウ ハーツならではの魅力だと思っています。

石田❖普通じゃやらないことを盛り込むというパンク精神で常に開発しています。RPG界のシド・ヴィシャス目指して頑張っていきますので生暖かく見守ってあげて下さい。

——ありがとうございました。

シャドウ ハーツ　フロム・ザ・ニュー・ワールド　公式設定資料集
2005年12月6日 初版発行

構成・執筆	有限会社メガロマニア
カバーデザイン	渡辺縁
本文デザイン	真々田稔（rocka graphica）
4コママンガ	しのづかあつと azsa 貴橋由宏 濱元隆輔
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力（50音順）	アルゼ株式会社 ノーチラス株式会社
発行人	新田光敏
編集人	北村州識
販売	浦島弘行、佐藤公昭、正木幹男、夏井義枝
制作業務	植草光男
編集	エンタテインメント書籍編集部（野口理恵）
発行	ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL03-5549-1201 編集　TEL03-5549-1164

©2005 ARUZE CORP. All Rights Reserved.
©Softbank CREATIVE CORP.

ISBN4-7973-3381-2
Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

http://isbn.sbcr.jp/33812/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ISBN4-7973-3381-2

C0076 ¥2200E

9784797333817

定価 本体2,200円 +税

1920076022005

SHADOW HEARTS
FROM THE NEW WORLD
シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

©2005 ARUZE CORP. All Rights Reserved. "PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。